

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-159468

(43)Date of publication of application : 03.06.2003

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 5/04

(21)Application number : 2001-360852

(71)Applicant : KPE INC

(22)Date of filing : 27.11.2001

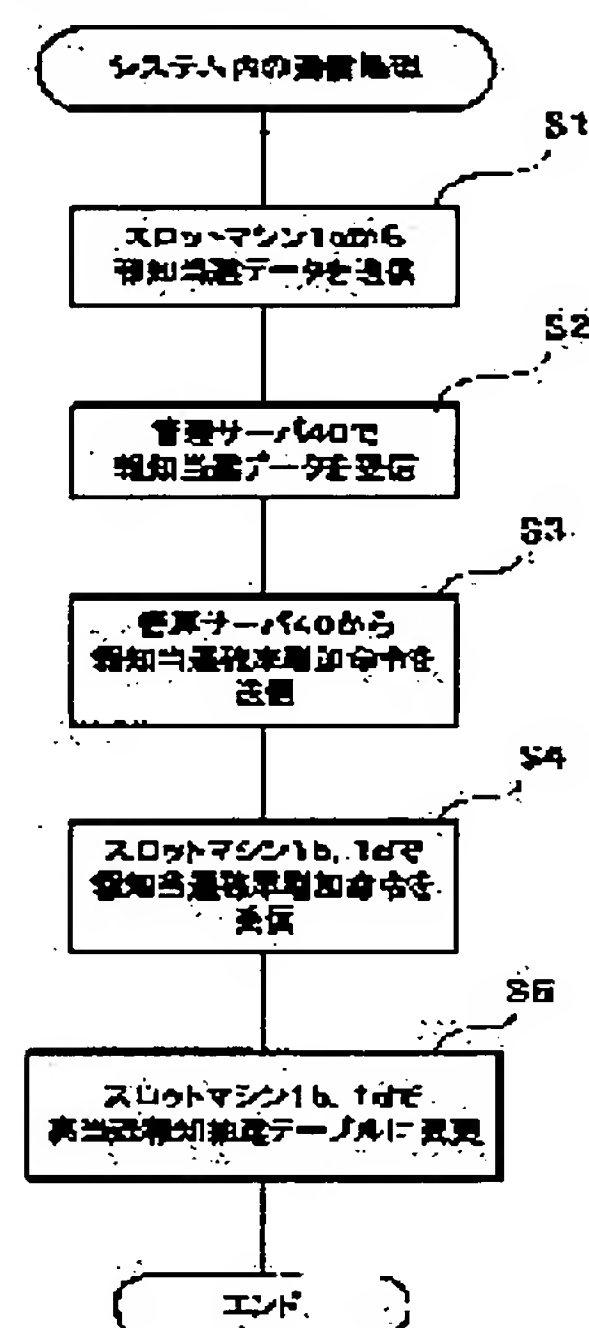
(72)Inventor : YAMAMA YOSHIAKI  
ISHIMOTO TOMOHIRO

## (54) GAME SYSTEM, GAME MACHINE, CONTROL METHOD AND PROGRAM

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide an unconventional and innovative entertainment to players through the use of a communication facility which makes a plurality of game machines to transmit specified information each other.

**SOLUTION:** When a slot machine 1c wins an annunciation outbreak lottery, the winning probability in the annunciation outbreak lottery of slot machines 1b, 1d which are set at both sides of the slot machine 1c increases, then, if a player at the slot machine 1c wins at an annunciation outbreak lottery, the winning probability in the annunciation outbreak lottery of the players as slot machines 1b, 1d set at both sides of it increases. Therefore, it can provide an entertainment to players, that one player of a slot machine in an island in a pachinko parlor where this game system is installed wins annunciation outbreak lottery, it makes a chain reaction and causes other wins of annunciation outbreak lottery in slot machines 1 in an island.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

27.11.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号  
特開2003-159468  
(P2003-159468A)

(43)公開日 平成15年6月3日(2003.6.3)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テームコード*(参考)
A 6 3 F 7/02	3 4 0	A 6 3 F 7/02	3 4 0 2 C 0 8 8
	3 3 3		3 3 3 Z
5/04	5 1 2	5/04	5 1 2 B
	5 1 6		5 1 6 C
			5 1 6 F
審査請求 有 請求項の数25 O L (全 39 頁)			

(21)出願番号 特願2001-360852(P2001-360852)

(22)出願日 平成13年11月27日(2001.11.27)

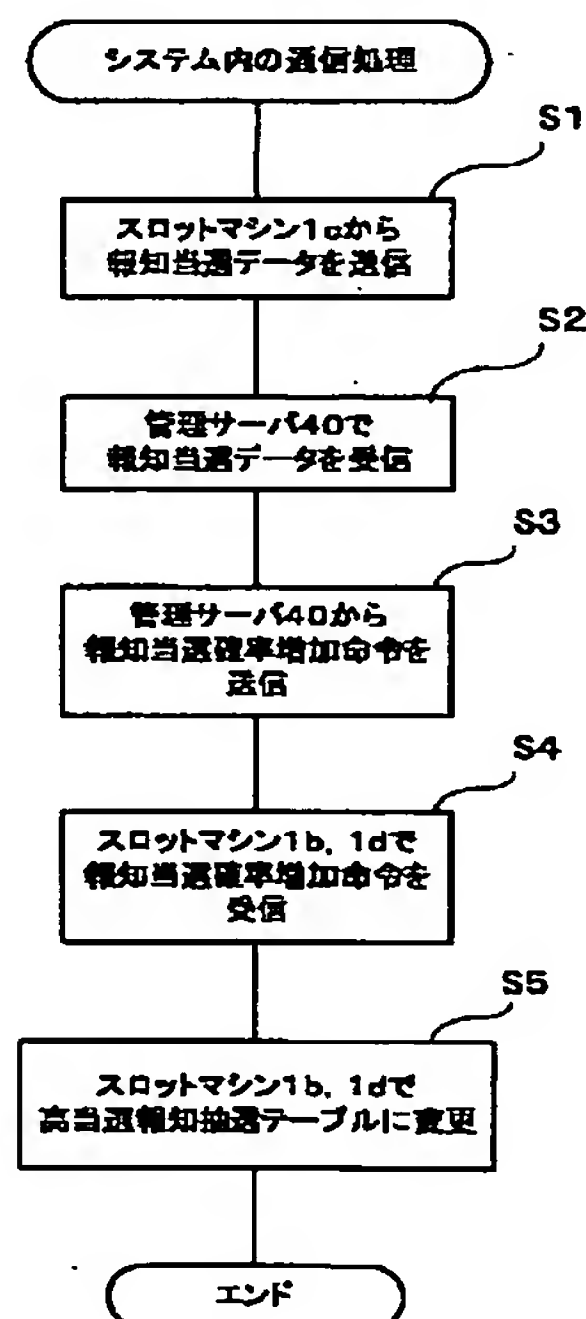
(71)出願人 501016847  
K P E株式会社  
東京都新宿区西新宿一丁目6番1号  
(72)発明者 山間 義敬  
東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 コナ  
ミパーラーエンタテインメント株式会社内  
(72)発明者 石本 朋宏  
東京都新宿区西新宿一丁目6番1号 コナ  
ミパーラーエンタテインメント株式会社内  
(74)代理人 100098626  
弁理士 黒田 壽  
Fターム(参考) 2C088 BC73 CA02 CA06 CA31 EA49

(54)【発明の名称】 遊技システム、遊技機、制御方法及びプログラム

(57)【要約】

【課題】 複数の遊技機間で所定の情報を通信する通信機能を利用し、遊技者に対して今までにない斬新な遊技性を提供することである。

【解決手段】 スロットマシン1cで報知発生抽選が当選したとき、その両側に設置されているスロットマシン1b、1dにおける報知発生抽選処理の当選確率が上昇し、これによりスロットマシン1cの遊技者が報知発生抽選で当選すると、更に、その両側に位置するスロットマシン1b、1dの報知発生抽選の当選確率が上昇することになる。この結果、この遊技システムが適用されているパチンコ店の遊技島のうちの1つのスロットマシンの遊技者が報知発生抽選で当選すると、その遊技島のスロットマシン1で連鎖的に報知発生抽選で当選が発生するという遊技性を遊技者に提供することができる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】通信手段を介して互いに接続された複数の遊技機を備える遊技システムにおいて、上記複数の遊技機のうちの第1の遊技機は、遊技中に所定の条件を満たしたことを上記通信手段を介して出力する手段を有しており、上記複数の遊技機のうち、上記第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記出力に基づく情報に基づいて、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段とを有することを特徴とする遊技システム。

【請求項2】請求項1の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、演出する手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、上記出力に基づく情報に基づいて、上記演出する手段による演出を変更する手段であることを特徴とする遊技システム。

【請求項3】請求項2の遊技システムにおいて、上記演出する手段は、情報を遊技者に報知する手段であり、上記演出を変更する手段は、遊技者にとって有利となる報知をすることによって、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにすることを特徴とする遊技システム。

【請求項4】請求項1の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、払い出される遊技価値の期待値を大きくすることによって、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにすることを特徴とする遊技システム。

【請求項5】請求項1、2、3又は4の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を受け取ったとき、遊技の状態に応じて、有利な遊技内容にする変更を拒否する旨の情報を出力する手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、上記拒否する旨の情報が出力されたときには有利な遊技内容に変更しないことを特徴とする遊技システム。

【請求項6】請求項5の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とする遊技システム。

【請求項7】通信手段を介して互いに接続された複数の遊技機を備える遊技システムにおいて、上記複数の遊技機のうちの第1の遊技機は、遊技中に所定の条件を満たしたことを上記通信手段を介して出力する手段を有しており、上記複数の遊技機のうち、上記第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段と、上記出力に基づく情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記出力に基づく情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように遊技内容を変更する手

段とを有することを特徴とする遊技システム。

【請求項8】請求項7の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を受け取ったとき、遊技の状態に応じて、遊技内容の変更を拒否する旨の情報を出力する手段を有し、上記遊技内容を変更する手段は、上記拒否する旨の情報が出力されたときには遊技内容を変更しないことを特徴とする遊技システム。

【請求項9】請求項8の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とする遊技システム。

【請求項10】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、及び、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段を有する複数の遊技機と、通信手段を介して上記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置とを備えた遊技システムであって、上記複数の遊技機は、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段と、上記払出情報を、上記通信手段を介して出力する手段と、上記払出統括装置からの期待値情報を上記通信手段を介して受け取る手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記払出情報に基づき、各遊技機の期待値をそれぞれ決定する手段と、上記期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段とを有しており、上記複数の遊技機は、それぞれ受け取った期待値情報に基づく期待値に従い、遊技者に払い出される遊技価値の期待値を制御することを特徴とする遊技システム。

【請求項11】請求項10の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とする遊技システム。

【請求項12】請求項10又は11の遊技システムにおいて、上記期待値を決定する手段は、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での期待値をそれぞれ決定することを特徴とする遊技システム。

【請求項13】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段、及び、報知を制御する手段を有する複数の遊技機と、通信手段を介して上記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置とを備えた遊技システムであって、上記複数の遊技機は、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段と、上記払出情報を、上記通信手段を介して出力する手段と、上記払出統括装置からの報知設定情報を上記通信手段を介して受け取る手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機か



らそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記払出情報に基づき、各遊技機の報知設定をそれぞれ決定する手段と、上記報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段とを有しており、上記複数の遊技機は、それぞれ受け取った報知設定情報に基づく報知設定に従い、報知を制御することを特徴とする遊技システム。

【請求項14】請求項13の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とする遊技システム。

【請求項15】請求項13又は14の遊技システムにおいて、上記報知設定を決定する手段は、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での報知設定をそれぞれ決定することを特徴とする遊技システム。

【請求項16】請求項12又は15の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機は、遊技者から遊技価値を受け取る手段と、上記所定期間内に、遊技者から受け取った遊技価値の量を示す受取情報を記憶する手段と、上記受取情報を、上記通信手段を介して出力する手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される受取情報を上記通信手段を介して受け取る手段を有しており、上記設定払出総量は、全遊技機で遊技者に払い出すことを予定している遊技価値の量を、全遊技機で遊技者から受け取ることを予定している遊技価値の量で除した値であるシステム全体の設定払出率に、各受取情報に基づく各遊技機の実質受取量を累積して得た実質受取総量を乗じて得たものであることを特徴とする遊技システム。

【請求項17】他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機であって、上記他の遊技機からの情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記情報に基づいて、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段とを有することを特徴とする遊技機。

【請求項18】他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機であって、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段と、上記他の遊技機からの情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように遊技内容を変更する手段とを有することを特徴とする遊技機。

【請求項19】第1の遊技機と、該第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機とが、通信手段を介して接続されている遊技システムの制御方法において、上記第1の遊技機で実行される遊技中に所定の条件を満たしたことを、上記通信手段を介して、該第1の遊技機から出力する工程と、上記出力に基

づく情報を、上記通信手段を介して、上記第2の遊技機で受け取る工程と、上記出力に基づく情報に基づいて、上記第2の遊技機の遊技内容を遊技者にとって有利なものとなるように変更する工程とを有することを特徴とする遊技システムの制御方法。

【請求項20】他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記他の遊技機の遊技中に所定の条件が満たされたことを示す該他の遊技機からの出力に基づく情報を上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記出力に基づく情報に基づいて、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項21】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記他の遊技機の遊技中に所定の条件が満たされたことを示す該他の遊技機からの出力に基づく情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記出力に基づく情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように、遊技内容を変更する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項22】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、複数の遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を、上記通信手段を介して上記払出統括装置に出力する手段、上記払出情報に基づき上記払出統括装置で決定された払い出される遊技価値の期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記期待値情報に基づく期待値に従い、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項23】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段、及び、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を有する複数の遊技機に通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段、上記払出情報に基づき、各遊技機の期待値をそれぞれ決定する手段、及び上記各遊技機の期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力

する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項24】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、及び、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段を備え、複数の遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を、上記通信手段を介して

上記払出統括装置に出力する手段、上記払出情報に基づき上記払出統括装置で決定された報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記報知設定情報に基づく報知設定に従い、報知を制御する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【請求項25】遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段、報知を制御する手段、及び、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を有する複数の遊技機に通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段、上記払出情報に基づき、各遊技機の報知設定をそれぞれ決定する手段、及び上記各遊技機の報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、電波等を用いた無線通信や施設内LAN回線や公衆電話回線等を用いた有線通信を行うための通信手段を介して、所定の情報が通信可能な状態で接続された複数の遊技機を備える遊技システムに関するものである。

【0002】

【従来の技術】この種の遊技システムとしては、例えば、ゲームセンタ等に設置されるゲーム機で構成されるものや、インターネット等を利用したいわゆるネットゲームと呼ばれる遊技システムが知られている。このような遊技システムでは、例えば、一の遊技者が操作するキャラクタを他の遊技者が操作するキャラクタと対戦させる対戦型ゲームが知られている。また、対戦型ゲームのように一の遊技者の遊技中に所定の条件が満たされたときに他の遊技者（対戦相手）の遊技内容を遊技者にとって不利な方向に変更するゲームではなく、一の遊技者が所定の条件を満たしたときに他の遊技者の遊技内容を遊

技者にとって有利な方向に変更し、複数の遊技者が互いに助け合いながら共通の目的に向かって遊技を進行していく協調型ゲームも知られている。

【0003】また、所定の情報が通信可能な状態で接続された複数の遊技機で構成される遊技システムとしては、上記のほかに、例えば、パチンコ店等に設置されるスロットマシン（以下、適宜「パチスロ機」という。）やパチンコ機を利用したものが知られている。パチスロ機又はパチンコ機は、遊技者からメダルやパチンコ玉等の遊技価値を受け取ることで遊技を開始し、その遊技結果に応じて所定量の遊技価値を遊技者に対して払い出すという遊技を実行する。このような遊技システムとして、各パチスロ機で遊技者から受け取ったメダル枚数を累積して加算しておき、その累積加算された累積メダル枚数の少なくとも一部（例えば1/2）を、所定の払出条件を満たしたパチスロ機で遊技を行う遊技者に払い出すというジャックポット（以下、「JP」という。）遊技システムが知られている。ところで、いわゆるパチスロ機では、規制により、一度に遊技者に払い出すことが可能なメダル枚数がある程度制限されるため、一度に大量のメダルを払い出すことができない。しかし、このJP遊技システムを利用すれば、個々のパチスロ機の規制に抵触することなく、遊技者に対して一度に大量のメダルを払い出すことができる。このように遊技者に対して一度に大量のメダルが払い出されると、その演出効果により遊技者の興味を強く引きつけることが可能となる。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、近年の娯楽文化の発展に伴い、遊技者は、常に、斬新で遊技性の高い遊技を求めている。このような遊技者の要望に応えるべく、これまで様々な遊技性をもった遊技が提供されてきた。その結果、今までにない斬新な遊技性を遊技者に提供することが困難な状況となっている。このような状況の下、ゲームセンタ等の店舗に訪れる遊技者の数は減少傾向にあるため、遊技機の技術分野においては、今までにない斬新な遊技性を提供することが強く望まれている。

【0005】ゲームセンタ等のゲーム機を利用した遊技システムは、対戦型ゲームであっても協調型ゲームであっても、一般に、複数の遊技者が同時進行する共通のゲームフィールドで遊技を行うものである。また、対戦型ゲームの中には、例えば、一の遊技者の遊技画面上に表れるブロック等を消すことで、他の遊技者（対戦相手）の遊技画面上に遊技目的達成を妨害するブロックを出現させるような対戦型パズルゲームがある。対戦型パズルゲーム等の対戦型ゲームでは、各遊技者は、互いに独立して進行する互いに異なったゲームフィールドで遊技を行うことになる。このように、各遊技者が互いに異なったゲームフィールドで遊技を行うことになる複数の遊技機で構成される従来の遊技システムは、一の遊技者の遊



技中に所定の条件が満たされたときに他の遊技者（対戦相手）の遊技内容を遊技者にとって不利な方向に変更する遊技を提供するものである。よって、一の遊技者が所定の条件を満たしたときに他の遊技者の遊技内容を遊技者にとって有利な方向に変更する協調型ゲームの要素をもつ遊技を提供するものは、今までに存在していない。

【0006】また、パチスロ機を利用した従来の遊技システムでは、上記JP遊技システムのように、単に、各遊技者が費やしたメダル枚数に応じて特定の遊技者に払い出されるメダル枚数が大きく増加するという遊技性を提供できるものとどまっている。これは、従来のパチスロ機が、規制の関係で、遊技者に対するメダルの払い出しに直接的に関与する遊技進行を制御するメイン制御回路基板に対して外部からアクセスすることができないことに起因している。したがって、メダルの払い出しに直接的に関与する遊技進行の状況を変更せずに、一の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態が他の遊技者の遊技に反映するという遊技性を提供できれば、パチスロ機等で遊技を行う遊技者に対して、今までにない斬新な遊技性を提供することができる。

【0007】また、パチンコ店等に設置されるパチンコ機やパチスロ機、あるいは、ゲームセンタ等に設置されるメダルゲーム機のように、遊技者に対して遊技価値を払い出すような遊技機では、主に遊技者は遊技価値の獲得を主目的として遊技を行う。このため、このような遊技機で行われる遊技は、従来から、他の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に関係なく、自分自身の遊技結果に応じて遊技価値を獲得していくものであった。上述したJP遊技システムも、同様に、他の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に関係なく、自分自身の遊技結果に応じて遊技価値を獲得していくものである。したがって、遊技者に対して遊技価値を払い出すような遊技機で構成される遊技システムにおいて、一の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に応じて他の遊技者が獲得できると期待される遊技価値量が増加するような遊技性を提供できれば、このような遊技機で遊技する遊技者に対して、今までにない斬新な遊技性を提供することができる。

【0008】また、パチンコ店等に設置されるパチンコ機やパチスロ機、あるいは、ゲームセンタ等に設置されるメダルゲーム機のように、遊技者に対して遊技価値を払い出すような遊技機では、このような遊技機が設置される店舗の安定した収益を確保することが重要である。そのため、従来から、個々の遊技機において、遊技者に対して払い出す遊技価値量を制御する払出制御がなされている。この払出制御では、例えば、遊技者に払い出す遊技価値の払出量を遊技者から受け取る遊技価値の受取量で除して得られる設定払出率（払出量／受取量）を予め設定しておく。そして、実際に遊技者に払い出した遊技価値の実質払出量と実際に遊技者から受け取った遊技

価値の実質受取量とから求まる実質払出率（実質払出量／実質受取量）が長期的に見て設定払出率に収束するように、遊技者に対して払い出す遊技価値量を制御する。例えば、内部抽選でなんらかの賞群が当選しないとその賞群に対応する図柄の組合せが揃わないように遊技進行が制御されているパチスロ機では、内部抽選時に各賞群が当選する確率を示す確率テーブルを設定払出率に応じて決定することで払出制御がなされている。このような払出制御を行うことで、遊技機ごとの収益をある程度把握することができ、店舗の安定した収益を確保することが可能となる。また、パチンコ機やパチスロ機には、段階設定スイッチ等により複数段階の互いに異なる設定払出率を遊技機ごとに個別に設定できるものがある。この場合、店舗全体のバランスを考慮して各遊技機の設定払出率を適切に設定すれば、各遊技機で遊技する遊技者がその遊技中に獲得できると期待される遊技価値の量を分散しつつ、店舗全体の安定した収益を確保することができる。

【0009】ところが、遊技者に対して遊技価値を払い出すような遊技機で構成される遊技システムにおいて、上述したように、一の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に応じて他の遊技者が獲得できると期待される遊技価値量が増加するような遊技性を提供しようとする場合、店舗の安定した収益を確保することが困難となる。その理由は、一の遊技者による遊技結果又は遊技中の遊技状態は、その遊技者の操作や技量などで大きく変化するので、これを予測することは困難である点にある。このため、このような予測不可能な遊技結果又は遊技中の遊技状態に起因して、他の遊技者に払い出す遊技価値の量を増加させると、個々の遊技機の実質払出率を設定払出率に収束させることができない。このため、店舗の安定した収益を確保する新たな方策が必要とされる。

【0010】本発明は、上記背景に鑑みなされたものであり、その目的とするところは、複数の遊技機間で所定の情報を通信する通信機能を利用し、遊技者に対して今までにない斬新な遊技性を提供することが可能な遊技システムを提供することである。

【0011】

【課題を解決するための手段】上記目的を達成するために、請求項1の発明は、通信手段を介して互いに接続された複数の遊技機を備える遊技システムにおいて、上記複数の遊技機の中の第1の遊技機は、遊技中に所定の条件を満たしたことを上記通信手段を介して出力する手段を有しており、上記複数の遊技機のうち、上記第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記出力に基づく情報に基づいて、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段とを有することを特徴とするものである。この遊技システムは、通信手段を

介して互いに接続された複数の遊技機を備えている。この通信手段としては、有線、無線を問わず、1対1以上の複数の遊技機間での通信が可能なシステムを構成すればよく、大規模なものでは、例えば、公衆電話回線等により構成されるインターネット等が挙げられる。本遊技システムを構成する複数の遊技機のうちの第1の遊技機は、その遊技中に所定の条件を満たしたことを、通信手段を介して出力する。ここでいう所定の条件とは、遊技内容等に応じて種々考えられ、遊技結果に応じて判断される条件や、遊技中の遊技状態に応じて判断される条件などである。この第1の遊技機からの出力は、そのまま情報として又は所定の処理が施された後その処理結果を示す情報として、本遊技システムを構成する複数の遊技機のうちの第2の遊技機により受け取られる。この第2の遊技機で行われる遊技は、第1の遊技機の遊技とは異なるゲームフィールドで行われるものである。ここで、ゲームフィールドとは、遊技者が所定のゲーム目的達成を目指して遊技を行う場である。したがって、第1の遊技機と第2の遊技機とでは、それぞれの遊技者が各ゲームフィールドに用意されたそれぞれ別個のゲーム目的達成を目指す遊技が行われる。このような遊技機から構成される遊技システムとしては、例えば、パチンコ機やパチスロ機などで構成されるものが挙げられる。尚、本遊技システムを構成する複数の遊技機は、同じ種類の遊技機である必要はなく、例えば、パチンコ機とパチスロ機からなる遊技システムや、ゲームセンタ等に設置される複数種のゲーム機からなる遊技システムであってもよい。また、本遊技システムを構成する複数の遊技機は、同一店舗内に設置されるものであっても、複数店舗にそれぞれ設置されるものであってもよい。第1の遊技機からの出力に基づく情報を受け取った第2の遊技機では、その情報に基づいて、その遊技内容が遊技者にとって有利となる。すなわち、本請求項の遊技システムにおいては、第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技中に所定の条件が満たされたとき、第2の遊技機で遊技を行う他の遊技者の遊技内容が遊技者にとって有利な方向に変更される。ここでいう遊技内容には、遊技目的を達成するまでの遊技進行の状況又は状態、あるいは、遊技者に有利な情報を報知する演出などが含まれる。

【0012】また、請求項2の発明は、請求項1の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、演出する手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、上記出力に基づく情報に基づいて、上記演出する手段による演出を変更する手段であることを特徴とするものである。この遊技システムにおける第2の遊技機は、演出する手段を有し、第1の遊技機からの出力に基づく情報に基づき、その遊技内容が演出の変更によって遊技者にとって有利なものとなるように変更される。ここでいう演出には、パチスロ機を例に挙げると、例えば、後述するように内部抽選で賞群が当選したことを図柄が停止す

る前に遊技者に報知する演出、停止ボタンの操作タイミングを報知する演出、停止ボタンの押順によって配当が異なる場合にその押順をナビゲーションするための演出などが含まれる。このような演出がされた場合、遊技者は、このような演出がされない場合に比べて獲得できる遊技価値の量を増え、遊技者にとって有利な遊技内容となる。

【0013】また、請求項3の発明は、請求項2の遊技システムにおいて、上記演出する手段は、情報を遊技者に報知する手段であり、上記演出を変更する手段は、遊技者にとって有利となる報知をすることによって、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにすることを特徴とするものである。この遊技システムにおける第2の遊技機は、演出する手段として、情報を遊技者に報知する手段を有している。そして、第1の遊技機からの出力に基づく情報を受け取った第2の遊技機は、その情報に基づき、その遊技内容が報知によって遊技者にとって有利なものとなるように変更される。ここでいう報知とは、パチスロ機を例に挙げると、例えば、その内部抽選で賞群が当選したことを図柄が停止する前に遊技者に報知することをいう。この場合、遊技者がその遊技中の内部抽選で賞群が当選したことを図柄が停止する前に知ることができるので、これを知らない場合に比べて、その賞群に応じた図柄の組合せを揃えやすくなる結果、その遊技者が獲得できる遊技価値の量が増え、遊技者にとって有利な遊技内容となる。具体的な報知内容としては、例えば、報知を行う期間又は遊技回数や報知の信頼度などが挙げられる。このような構成により、例えば、パチスロ機では、第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に関連して、第2の遊技機の遊技における報知の信頼度が上がったり、報知期間が延長される等という新たな遊技性を遊技者に提供することができる。

【0014】また、請求項4の発明は、請求項1の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、払い出される遊技価値の期待値を大きくすることによって、上記第2の遊技機で遊技を行う遊技者にとって有利な遊技内容となるようにすることを特徴とするものである。この遊技システムにおける第2の遊技機は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を有している。ここでいう遊技価値とは、遊技者が遊技の結果に応じて得られる価値をいい、パチスロ機を例に挙げるとメダルやクレジットデータ等であり、パチンコ機を例に挙げるとパチンコ玉等である。第1の遊技機からの出力に基づく情報を受け取った第2の遊技機は、その情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値を大きくし、その遊技内容が遊技者にとって有利となるように変更される。尚、期待値並びに期待値が変化する遊技内容についての詳細は、実施形態にて後述する。



このような構成により、例えば、パチスロ機では、第1の遊技機がビッグボーナス（以下、「BB」という。）ゲームに突入したら、第2の遊技機の遊技でBBゲームに突入する確率が上がったり、第2の遊技機の遊技において内部抽選で賞群が当選したことを図柄が停止する前に遊技者に報知する確率が上がったり、連続報知期間の作動確率が上がったりするという新たな遊技性を遊技者に提供することができる。

【0015】また、請求項5の発明は、請求項1、2、3又は4の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を受け取ったとき、遊技の状態に応じて、有利な遊技内容にする変更を拒否する旨の情報を出力する手段を有し、上記有利な遊技内容となるようにする手段は、上記拒否する旨の情報が出力されたときには有利な遊技内容を変更しないことを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、第1の遊技機からの出力に基づく情報を受け取った第2の遊技機は、遊技の状態に応じて、遊技内容の変更を拒否する旨の情報を出力する。そして、その変更を拒否する旨の情報を出力するときには遊技内容を変更しない。これにより、例えば、第2の遊技機の遊技の状態が、遊技内容を変更できない状態にある場合や遊技内容を変更するのが適切でない状態にある場合において、遊技内容が変更されるのを防止することができる。遊技内容を変更できない状態とは、例えば、第2の遊技機で遊技者が遊技を行っていない状態や、第2の遊技機でエラー等が発生して遊技が中断されている状態が挙げられる。また、第2の遊技機がパチンコ機やパチスロ機である場合の遊技内容を変更できない状態とは、例えば、店舗の営業方針に従って打ち止めされている状態、ボーナスゲーム終了後の自動精算中の状態や遊技者自身の操作による精算処理中の状態が挙げられる。また、遊技内容を変更するのが適切でない状態とは、例えば、第2の遊技機で遊技を行う遊技者が既に有利となっている状態が挙げられる。このように、第2の遊技機の遊技の状態に応じて、その遊技内容の変更を拒否し、その旨の情報を出力すれば、例えば、第1の遊技機は、遊技内容が遊技者にとって有利となるように変更されるチャンスを、この第2の遊技機とは別の第3の遊技機に与えることができる。これにより、第2の遊技機が遊技内容を変更できない状態にあるとき、遊技内容が遊技者にとって有利となるように変更されるチャンスを無駄にせず、本遊技システムで遊技を行う遊技者が有効に利用することができる。また、第2の遊技機が遊技内容を変更するのが適切でない状態にあるとき、遊技内容が遊技者にとって有利となるように変更されるチャンスを別の遊技者に与えることで、本遊技システムで遊技を行う遊技者間の不公平さをなくし、本遊技システム全体の遊技性を高めることができる。

【0016】また、請求項6の発明は、請求項5の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機における出力する

手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、第2の遊技機における出力する手段と受け取る手段とを同一の構造物により実現できる。

【0017】また、請求項7の発明は、通信手段を介して互いに接続された複数の遊技機を備える遊技システムにおいて、上記複数の遊技機のうちの第1の遊技機は、遊技中に所定の条件を満たしたことを上記通信手段を介して出力する手段とを有しており、上記複数の遊技機のうち、上記第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段と、上記出力に基づく情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記出力に基づく情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように遊技内容を変更する手段とを有することを特徴とするものである。この遊技システムも、請求項1の遊技システムと同様に、通信手段を介して互いに接続された複数の遊技機を備えている。尚、これら複数の遊技機は、同じ種類の遊技機である必要はない。本遊技システムを構成する複数の遊技機のうちの第1の遊技機は、請求項1の遊技システムと同様に、遊技中に所定の条件を満たしたことを通信手段を介して出力する。一方、本遊技システムを構成する第2の遊技機は、請求項1の遊技システムと同様に、第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われるものであるが、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を有している。このような第2の遊技機としては、パチンコ機やパチスロ機、あるいは、ゲームセンタ等に設置されるメダルゲーム機などが挙げられる。第1の遊技機からの出力に基づく情報は、そのまま情報として又は所定の処理が施された後その処理結果を示す情報として、第2の遊技機に受け取られる。そして、その情報を受け取った第2の遊技機では、その情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように、遊技内容が変更される。すなわち、本請求項の遊技システムにおいては、第1の遊技機で遊技を行う遊技者が所定の条件を満たしたとき、第2の遊技機で遊技を行う他の遊技者の遊技価値の期待値が変化するように遊技内容が変更されることになる。したがって、本遊技システムでは、遊技価値の払出しがある遊技機で遊技する遊技者に対して、自分の獲得できる遊技価値の量が他の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に影響を受けるという遊技性を提供することができる。尚、ここでいう期待値並びに期待値が変化する遊技内容とは、請求項4の場合と同様である。

【0018】また、請求項8の発明は、請求項7の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機は、上記出力に基づく情報を受け取ったとき、遊技の状態に応じて、遊技内容の変更を拒否する旨の情報を出力する手段を有し、上記遊技内容を変更する手段は、上記拒否する旨の情報が出力されたときには遊技内容を変更しないことを特徴

とするものである。この遊技システムにおいては、第1の遊技機からの出力に基づく情報を受け取った第2の遊技機は、遊技の状態に応じて、遊技内容の変更を拒否する旨の情報を出力する。そして、その変更を拒否する旨の情報を出力するときには遊技内容を変更しない。これにより、例えば、第2の遊技機の遊技の状態が、遊技内容を変更できない状態にある場合や遊技内容を変更するのが適切でない状態にある場合において、遊技内容が変更されるのを防止することができる。ここでいう遊技の状態とは、請求項5の場合と同様である。このように、第2の遊技機の遊技の状態に応じて、その遊技内容の変更を拒否し、その旨の情報を出力すれば、例えば、この第2の遊技機とは別の第3の遊技機の遊技者が獲得できる遊技価値の期待値を変更することができる。これにより、第2の遊技機が遊技内容を変更できない状態にあるときや第2の遊技機が遊技内容を変更するのが適切でない状態にあるとき、他の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態により、自分の遊技価値の量に変更されるという遊技性を、本遊技システムで遊技を行う遊技者に対して有効に提供することができる。

【0019】また、請求項9の発明は、請求項8の遊技システムにおいて、上記第2の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、第2の遊技機における出力する手段と受け取る手段とを同一の構造物により実現できる。

【0020】また、請求項10の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、及び、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段を有する複数の遊技機と、通信手段を介して上記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置とを備えた遊技システムであって、上記複数の遊技機は、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段と、上記払出情報を、上記通信手段を介して出力する手段と、上記払出統括装置からの期待値情報を上記通信手段を介して受け取る手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記払出情報に基づき、各遊技機の期待値をそれぞれ決定する手段と、上記期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段とを有しており、上記複数の遊技機は、それぞれ受け取った期待値情報に基づく期待値に従い、遊技者に払い出される遊技価値の期待値を制御することを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、請求項1の遊技システムと同様の通信手段を介して、複数の遊技機と払出統括装置とが接続されている。これら複数の遊技機は、それぞれ、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を有し、払い出される遊技価値の期待値が制御されている。期待値

についての説明は、実施形態にて詳述する。このような遊技機としては、パチンコ機やパチスロ機、あるいは、ゲームセンタ等に設置されるメダルゲーム機などが挙げられる。尚、本遊技システムを構成する複数の遊技機は、同じ種類の遊技機である必要はない。各遊技機では、所定期間内に遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶しており、この払出情報は、通信手段を介して上記払出統括装置に出力される。払出統括装置は、各遊技機から出力された払出情報を受取り、その払出情報に基づいて、各遊技機の期待値をそれぞれ決定した後、その期待値に基づく期待値情報を、それぞれ対応する遊技機に出力する。このようにして出力された期待値情報は、各遊技機に受け取られる。これにより、各遊技機では、その期待値情報に基づく期待値に従い、遊技者に払い出される遊技価値の期待値がそれぞれ制御される。このように、本遊技システムでは、払出統括装置で決定された期待値に応じて、各遊技機における遊技価値の期待値を決定できるので、本遊技システムを構成する全ての遊技機の払出量を一括管理することができる。各遊技機における実際の払出量を把握して払出統括装置により各遊技機の払出量を制御できるという構成は、本遊技システムを運営する店舗等の安定した収益をより確実に確保することが可能となるなど、遊技システムの運営上非常に有用である。具体例を挙げれば、ある遊技機の実際の払出率がその遊技機の設定払出率から大きくズレた場合、本遊技システムによれば、払出統括装置により、そのズレを本遊技システム全体の遊技機で適宜調節することが可能となる。また、請求項7の遊技システムのように、予測が困難な一の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に応じて、他の遊技者が獲得できる遊技価値の期待値が変化しても、払出統括装置で各遊技機における実際の払出量を把握することができるので、本遊技システム全体の払出率を管理することが可能となる。

【0021】また、請求項11の発明は、請求項10の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、複数の遊技機における出力する手段と受け取る手段とを同一の構造物により実現できる。

【0022】また、請求項12の発明は、請求項10又は11の遊技システムにおいて、上記期待値を決定する手段は、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での期待値をそれぞれ決定することを特徴とするものである。この遊技システムにおける払出統括装置では、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での期待値をそれぞれ決定する。このように各遊技機での期待値を決定することで、本遊技システムにおける全ての遊技機の払出量を、所定



量に保つことができる。例えば、本遊技システムをパチンコ店で利用する場合、そのパチンコ店の遊技機から遊技者に払い出す払出量が一定量になるように管理したり、貸し出したメダル等の遊技価値の貸出量と各遊技機で遊技者に払い出す遊技価値の払出量が一定の比率（払出率）が一定になるように管理したりすることができる。

【0023】また、請求項13の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段、及び、報知を制御する手段を有する複数の遊技機と、通信手段を介して上記複数の遊技機と接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置とを備えた遊技システムであって、上記複数の遊技機は、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段と、上記払出情報を、上記通信手段を介して出力する手段と、上記払出統括装置からの報知設定情報を上記通信手段を介して受け取る手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段と、上記払出情報に基づき、各遊技機の報知設定をそれぞれ決定する手段と、上記報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段とを有しており、上記複数の遊技機は、それぞれ受け取った報知設定情報に基づく報知設定に従い、報知を制御することを特徴とするものである。この遊技システムは、請求項10の遊技システムと同様の効果を得ることが可能である。すなわち、本請求項13の遊技システムでは、払出統括装置において、各遊技機から出力された払出情報を受取り、その払出情報に基づいて、各遊技機の報知設定をそれぞれ決定した後、その報知設定に基づく報知設定情報を、それぞれ対応する遊技機に出力する。このようにして出力された報知設定情報は、各遊技機に受け取られ、各遊技機では、その報知設定情報に基づく報知設定に従い、報知が制御される。ここで報知される情報は、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報である。具体的には、パチスロ機を例に挙げると、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする情報とは、例えば内部抽選で賞群が当選した情報であり、遊技者にとって不利な遊技内容となるようにする情報とは、例えば内部抽選で賞群が当選していないときに報知される賞群が当選した情報である。このような場合、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする情報を図柄が停止する前に遊技者に報知すれば、遊技者がその遊技中の内部抽選で賞群が当選したことを図柄が停止する前に知ることができるので、これを知らない場合に比べて、その賞群に応じた図柄の組合せを揃えやすくなる。その結果、遊技者が獲得できる遊技価値の量を増やすことができ、その遊技機での払出量を増やすこ

とができる。同様にして、逆に、遊技者にとって不利な遊技内容となるようにする情報を報知すれば、遊技者が獲得できる遊技価値の量が減り、その遊技機での払出量を減らすことができる。このように報知を制御することで、請求項10の遊技システムにおいて期待値を制御する場合と同様に、本遊技機システムを構成する全ての遊技機の払出量を一括管理することが可能となる。

【0024】また、請求項14の発明は、請求項13の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機における出力する手段は、上記受け取る手段と同一であることを特徴とするものである。この遊技システムにおいては、複数の遊技機における出力する手段と受け取る手段とを同一の構造物により実現できる。

【0025】また、請求項15の発明は、請求項13又は14の遊技システムにおいて、上記報知設定を決定する手段は、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での報知設定をそれぞれ決定することを特徴とするものである。この遊技システムにおける払出統括装置では、上述した請求項12と同様にして、各払出情報に基づく各遊技機の実質払出量を累積して得た実質払出総量が、所定の設定払出総量となるように、各遊技機での報知設定をそれぞれ決定する。このように各遊技機での報知設定を決定することでも、上述した請求項12と同様に、本遊技システムにおける全ての遊技機の払出量を、所定量に保つことが可能となる。

【0026】また、請求項16の発明は、請求項12又は15の遊技システムにおいて、上記複数の遊技機は、遊技者から遊技価値を受け取る手段と、上記所定期間内に、遊技者から受け取った遊技価値の量を示す受取情報を記憶する手段と、上記受取情報を、上記通信手段を介して出力する手段とを有しており、上記払出統括装置は、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される受取情報を上記通信手段を介して受け取る手段を有しており、上記設定払出総量は、全遊技機で遊技者に払い出すことを予定している遊技価値の量を、全遊技機で遊技者から受け取ることを予定している遊技価値の量で除した値であるシステム全体の設定払出率に、各受取情報に基づく各遊技機の実質受取量を累積して得た実質受取総量を乗じて得たものであることを特徴とするものである。この遊技システムを構成する各遊技機では、所定期間内に遊技者から受け取った遊技価値の量を示す受取情報を記憶しており、この受取情報は、上記通信手段を介して上記払出統括装置に出力され、払出統括装置に受け取られる。ここで、払出統括装置では、システム全体の設定払出率に各遊技機の実質受取情報に基づく実質受取量を累積して得た実質受取総量を乗じて得たものを、設定払出総量として使用する。尚、システム全体の設定払出率とは、全遊技機で遊技者に払い出すことを予定している遊技価値の予定払出量を、全遊技機で遊技者から受け取ることを予



定している遊技価値の予定受取量で除した値である。各遊技機の期待値を決定する際に、このような設定払出総量を使用することで、本遊技システム全体の実際の払出率、すなわち、実質払出総量を実質受取総量で除した値が、システム全体の設定払出率となるように維持することが可能となる。これにより、各遊技機の実際の払出率が予め決められた設定払出率からズレたとしても、本遊技システムを利用する店舗等の安定した収益を確保することができる。

【0027】また、請求項17の発明は、他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機であって、上記他の遊技機からの情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記情報に基づいて、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段とを有することを特徴とするものである。この遊技機は、請求項1の遊技システムを構成する第2の遊技機として機能することで、本遊技システムを構成する他の遊技機（第1の遊技機）で遊技を行う他の遊技者が所定の条件を満たしたとき、本遊技機で遊技を行う遊技者の遊技内容が遊技者にとって有利な方向に変更されるという遊技性を提供することが可能となる。

【0028】また、請求項18の発明は、他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機において、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段と、上記他の遊技機からの情報を、上記通信手段を介して受け取る手段と、上記情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように遊技内容を変更する手段とを有することを特徴とするものである。この遊技機は、請求項7の遊技システムを構成する第2の遊技機として機能することで、その遊技システムを構成する他の遊技機（第1の遊技機）で遊技を行う他の遊技者が所定の条件を満たしたとき、本遊技機で遊技を行う遊技者が獲得できる遊技価値の期待値が変化するように遊技内容が変更されることになる。これにより、本遊技機で遊技を行う他の遊技者の獲得できる遊技価値の量が、他の遊技機で遊技する遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に影響を受けるという遊技性を提供することが可能となる。

【0029】また、請求項19の発明は、第1の遊技機と、該第1の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる第2の遊技機とが、通信手段を介して接続されている遊技システムの制御方法において、上記第1の遊技機で実行される遊技中に所定の条件を満たしたことを、上記通信手段を介して、該第1の遊技機から出力する工程と、上記出力に基づく情報を、上記通信手段を介して、上記第2の遊技機で受け取る工程と、上記出力に基づく情報に基づいて、上記第2の遊技機の遊技内容を遊技者にとって有利なものとなるように変更する工程とを有することを特徴とするものである。この遊技システ

ムの制御方法においては、各工程により、請求項1の遊技システムを構成する各手段と同様の処理を実行することができるので、第1の遊技機で遊技を行う遊技者が所定の条件を満たしたとき、第2の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技内容が遊技者にとって有利な方向に変更されるという遊技性を提供することができる。

【0030】また、請求項20の発明は、他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記他の遊技機の遊技中に所定の条件が満たれたことを示す該他の遊技機からの出力に基づく情報を上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記出力に基づく情報に基づいて、遊技者にとって有利な遊技内容となるようにする手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、他の遊技機に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータに実行されることで、請求項17の遊技機と同様に、遊技システムを構成する他の遊技機（第1の遊技機）で遊技を行う他の遊技者の遊技結果に応じて、本プログラムが実行される遊技機で遊技を行う遊技者の遊技内容が遊技者にとって有利な方向に変更されるという遊技性を提供することが可能となる。

【0031】また、請求項21の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、他の遊技機に通信手段を介して接続され、該他の遊技機とは異なるゲームフィールドで遊技が行われる遊技機に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムにおいて、上記他の遊技機の遊技中に所定の条件が満たれたことを示す該他の遊技機からの出力に基づく情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記出力に基づく情報に基づいて、払い出される遊技価値の期待値が変化するように、遊技内容を変更する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、遊技者に対し遊技価値を払い出す手段とを備え、他の遊技機に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータに実行されることで、請求項19の遊技機と同様に、遊技システムを構成する他の遊技機（第1の遊技機）で遊技を行う他の遊技者の遊技結果に応じて、本プログラムが実行される遊技機で遊技を行う遊技者が獲得できる遊技価値の期待値が変化するように遊技内容が変更されることになる。これにより、本プログラムが実行される遊技機で遊技を行う他の遊技者の獲得できる遊技価値の量が、他の遊技機で遊技する遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に影響を受けるという遊技性を提供することが可能となる。

【0032】また、請求項22の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、複数の遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けら

れるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を、上記通信手段を介して上記払出統括装置に出力する手段、上記払出情報に基づき上記払出統括装置で決定された払い出される遊技価値の期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記期待値情報に基づく期待値に従い、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータに実行されることで、請求項 20 の遊技機と同様に、遊技システムを構成する払出統括装置で決定された期待値に応じて、本プログラムが実行される遊技機における遊技価値の期待値が決定される。よって、本プログラムが実行される遊技機を複数備える遊技機システム全体の払出量を払出統括装置で一括管理することが可能となる。

【0033】また、請求項 23 の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、払い出される遊技価値の期待値を制御する手段、及び、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を有する複数の遊技機に、通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段、上記払出情報に基づき、各遊技機の期待値をそれぞれ決定する手段、及び上記各遊技機の期待値に基づく期待値情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、払い出される遊技価値の期待値に従い、遊技内容を変更して遊技者に払い出される遊技価値の払出量を制御する手段に加え、所定期間内に遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を備える複数の遊技機に、通信手段を介して接続される払出統括装置に設けられるコンピュータに実行されることで、本プログラムが実行される払出統括装置で決定された期待値に応じて、遊技システムを構成する複数の遊技機における遊技価値の期待値をそれぞれ決定する。よって、複数の遊技機を備える遊技機システム全体の払出量を本プログラムが実行される払出統括装置で一括管理することが可能となる。

【0034】また、請求項 24 の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、及び、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段を備え、複数の遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュ

タを機能させるためのプログラムであって、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を、上記通信手段を介して上記払出統括装置に出力する手段、上記払出情報に基づき上記払出統括装置で決定された報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して受け取る手段、及び上記報知設定情報に基づく報知設定に従い、報知を制御する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段を備え、払出統括装置に通信手段を介して接続される遊技機に設けられるコンピュータに実行されることで、遊技システムを構成する払出統括装置で決定された報知設定に応じて、本プログラムが実行される遊技機における報知設定が決定される。よって、本プログラムが実行される遊技機を複数備える遊技機システム全体の払出量を払出統括装置で一括管理することが可能となる。

【0035】また、請求項 25 の発明は、遊技者に対して遊技価値を払い出す手段、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段、報知を制御する手段、及び、所定期間内に、遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を有する複数の遊技機に通信手段を介して接続され、各遊技機から払い出される遊技価値の量を統括して管理するための払出統括装置に設けられるコンピュータを機能させるためのプログラムであって、上記複数の遊技機からそれぞれ出力される払出情報を上記通信手段を介して受け取る手段、上記払出情報に基づき、各遊技機の報知設定をそれぞれ決定する手段、及び上記各遊技機の報知設定に基づく報知設定情報を、上記通信手段を介して、それぞれ対応する遊技機に出力する手段として、上記コンピュータを機能させることを特徴とするものである。このプログラムは、遊技者にとって有利又は不利な遊技内容となるようにする情報を遊技者に報知する手段及び報知を制御する手段に加え、所定期間内に遊技者に払い出した遊技価値の量を示す払出情報を記憶する手段を備える複数の遊技機に、通信手段を介して接続される払出統括装置に設けられるコンピュータに実行されることで、本プログラムが実行される払出統括装置で決定された報知設定に応じて、遊技システムを構成する複数の遊技機における報知設定をそれぞれ決定する。よって、複数の遊技機を備える遊技機システム全体の払出量を本プログラムが実行される払出統括装置で一括管理することが可能となる。

【0036】尚、請求項 20 乃至 25 のプログラムは、CD-ROM 等の記録媒体に記録された状態で配布したり、入手したりすることができる。また、このプログラムを乗せ、所定の送信装置により送信された信号を、公衆電話回線や専用線、その他の通信網等の伝送媒体を介して配信したり、受信したりすることでも、配布、入手が可能である。この配信の際、伝送媒体中には、コンピ



ュータプログラムの少なくとも一部が伝送されていればよい。すなわち、コンピュータプログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。このプログラムを乗せた信号とは、コンピュータプログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。また、所定の送信装置からコンピュータプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。また、請求項20乃至25のプログラムの受け取る手段及び出力する手段としてコンピュータを機能させるものとしては、通信ポート等のハードウェア構成と協働して情報通信を実現するための制御プログラム（ドライバソフト等）等が挙げられる。

【0037】また、上述した請求項1乃至25の発明を構成する各手段は、互いに別個の物で実現されたものであっても共通の物で実現されたものであってもよい。したがって、例えば、請求項15における受取情報を出力する手段と払出情報を出力する手段は、互いに別体の手段であっても、同一物からなる手段であってもよい。

【0038】

【発明の実施の形態】〔実施形態1〕以下、本発明を、遊技機としての図柄合わせ遊技機である複数のスロットマシン1と、これらスロットマシン1に接続される払出統括装置とから構成される遊技システムに適用した実施形態（以下、本実施形態を「実施形態1」という。）について説明する。尚、本実施形態に係る遊技システムは、パチンコ店における1つの遊技島に適用されるものである。

【0039】まず、本実施形態に係る遊技システム全体の概略構成について説明する。図2は、本実施形態に係る遊技システム全体の概略構成を示す説明図である。この遊技システムは、複数のスロットマシン1と、管理サーバ40とから構成されている。複数のスロットマシン1と管理サーバ40との間は、LAN（ローカルエリアネットワーク）ケーブル等の通信手段を介して、所定の情報が通信可能な状態で接続されている。これにより、各スロットマシン1は、管理サーバ40の管理下で、互いに情報通信が可能な状態になっている。これにより、その管理サーバ40をサーバとし、かつ、各スロットマシン1をクライアントとしたいわゆるクライアント／サーバ型のネットワークが実現されている。尚、本実施形態の遊技システムは、ピア・ツー・ピア型のネットワークのように、上記管理サーバを持たないネットワークで実現することもできる。

【0040】また、クライアント／サーバ型のネットワークを構築する場合、スロットマシン1とは別個の管理サーバ40を設けるのではなく、いずれかのスロットマシン1に管理サーバ40と同様の機能をもつ通信制御手段を内蔵してもよい。また、本遊技システムを構成する

各スロットマシン1に、自己のスロットマシンが本遊技システムのサーバとして機能するマスターとなるのか、クライアントとして機能するスレーブとなるのかを決定するマスタースレーブ決定手段を設けてもよい。この場合、各スロットマシン1に予め管理サーバ40と同様の機能をもつ通信制御手段を設けておく。そして、マスタースレーブ決定手段によりマスターとなることが決定されたスロットマシン1は、その通信制御手段により、管理サーバ40と同様に本遊技システムの通信処理を制御する。尚、マスタースレーブ決定手段としては、例えば、オペレータにより操作される機械スイッチ等の機械的な切換装置やメモリスイッチ等の電氣的な切換装置などを利用することができる。この場合、店舗の営業方針等に応じて店員等が適宜マスターとなるスロットマシン1を決定できるので、店舗で本遊技システムの通信管理がしやすくなる。また、本遊技システムを構成するスロットマシン1の電源が入れられた順番や通電中のスロットマシン同士がネゴシエーション等に応じて自動的にマスターを決定するようにしてもよい。

【0041】次に、上記遊技システムを構成するスロットマシン1の構成について説明する。図3は、本実施形態に係るスロットマシン1の外観斜視図である。このスロットマシン1は、箱型の筐体2、この筐体2の前面側に開閉自在に取り付けられた前面パネル3などを有する。前面パネル3には、可変表示装置としての可変表示ユニットの一部を構成する表示窓4、遊技価値を受け取る手段としてのメダル投入口5、スタートレバー6、可変表示停止装置を構成する3つの停止ボタン7a、7b、7c、クレジット精算ボタン（図示せず）、スピーカ9、メダル払出口10aを有するメダル受皿10、情報を報知する手段としての液晶ディスプレイ11、ライン表示部12、ゲーム表示部13、BET操作部15などが設けられている。

【0042】図4は、スロットマシン1の内部構造を示す概略構成図である。筐体2の内部には、外周面上に複数種の図柄がプリントされた3個のリール16a、16b、16cが組み込まれている。また、CPUやROMその他種々の電子部品によって電子回路が形成されたメイン制御回路基板17、遊技価値であるメダルを多数枚収容可能なメダル収納部18aを持つ遊技価値を払い出す手段としてのメダル払出装置18、リセットスイッチ19aや段階設定キースイッチ19bを有する設定操作部19、内部スピーカ20なども組み込まれている。3つのリール16a、16b、16c（以下、適宜、それぞれを「左リール」、「中リール」、「右リール」という。）は、それぞれ、ステッピングモータで構成された図示しないリール駆動モータによって回転駆動するようになっており、これらには、7種類の図柄が所定の順序で21個プリントされている。

【0043】図5は、スロットマシン1の電気回路の一



部を示すブロック図である。図示のように、電気回路は、メイン制御回路基板17と、報知を制御する手段及び演出を変更する手段としてのサブ制御回路基板21とから構成されている。メイン制御回路基板17は、CPU17a、クロック発生回路17b、ROM17c、RAM17d、乱数発生回路17e、データ送出回路17f、送出タイミング制御回路17g、入力ポート17h、出力ポート17iなどを有している。ROM17cは、各種の制御プログラムや賞群抽選テーブルなどのデータを格納しており、これらをCPU17aに出力する。また、乱数発生回路17eは、所定の周期毎に乱数を発生させてそのデータをCPU17aに出力する。送出タイミング制御回路17gは、規制によりメイン制御回路基板17へのアクセスが禁止されていることに対応するため、所定のタイミングでメダルINデータ等の情報をデータ送出回路17fからサブ制御回路基板21に単方向に出力するためのものである。一方、サブ制御回路基板21は、CPU21a、クロック発生回路21b、ROM21c、RAM21d、音響用ROM21e、音響用LSI21f、表示制御回路21g、アンプ回路21h、データ入力回路21i、制御用ROM21j、LANコントローラとドライバ回路から構成された通信ポート21kなどを備えている。この通信ポート21kには、上記LANケーブルが取り付けられており、管理サーバ40へのデータ出力及び管理サーバ40からのデータ入力が可能となっている。尚、メイン制御回路基板17のデータ送出回路17fと、サブ制御回路基板21のデータ入力回路21iとの間の通信は、メイン制御回路基板17からサブ制御回路基板21への単方向通信のみで行われる。

【0044】上記メイン制御回路基板17のCPU17aには、入力ポート17hを介して、1BETボタン15a、2BETボタン15b、マックスBETボタン15c、スタートレバー6、停止ボタン7a、7b、7c、クレジット精算ボタン8、段階設定キースイッチ19b、リセットスイッチ19a、メダル投入センサ22、左リール位置センサ25、中リール位置センサ26、及び右リール位置センサ27からの出力信号が入力されるようになっている。また、メダル払出センサ23、メダル満杯センサ24からの出力信号も入力されるようになっている。また、上記CPU17aは、出力ポート17iを介して、左リール駆動モータ28、中リール駆動モータ29、右リール駆動モータ30、メダル払出装装置18のメダル払出モータ18b、メダルブロックソレノイド31、1MEDALランプ12a、2MEDALSランプ12b、3MEDALSランプ12c、スタートランプ12d、リプレイランプ13a、入賞ランプ13b、ゲームオーバーランプ13d、BBランプ13e、RBランプ13f、メダル投入ランプ13g、クレジット表示器14a、ボーナスカウント表示器14

b、及びメダル払出枚数表示器14cに制御信号を出力するようになっている。

【0045】遊技者によりメダルがメダル投入口5に投入されると、そのメダルがメダル投入センサ22に検知され、その検知信号がCPU17aに送られる。その後、CPU17aは、遊技者によりスタートレバー6が操作されることで、リール16a、16b、16cの回転駆動を開始させる。また、メイン制御回路基板17は、CPU17aがROM17cに格納されている賞群抽選プログラムに従った処理を行うことで、複数の賞群の中からいずれかの賞群が選択される当選又はいずれの賞群も選択されないハズレを決定する手段として機能し、乱数発生回路17eから送られてくる乱数のデータを、ROM17cに記憶されている賞群抽選テーブルに照らし合わせる。この賞群抽選テーブルは、上記乱数がとり得る数値範囲内における各賞群及びハズレについて定められている数値幅（抽選区分）の集まりであり、抽出した乱数とそれぞれの賞群及びハズレとを関連付けるものである。このように関連付けられることで、メイン制御回路基板17による内部抽選では、賞群抽選テーブルに応じて各賞群がそれぞれ所定の確率で当選したり、ハズレが所定確率で発生したりする。この内部抽選でいずれかの賞群が当選すると、その遊技者には、その賞群に対応する役を構成する図柄の組合せの入賞の権利が与えられる。

【0046】停止ボタン7a、7b、7cが遊技者によって押下されると、メイン制御回路基板17は、CPU17aがROM17cに格納されている停止制御プログラムに従った処理を行うことで、停止手段として機能し、その押下タイミング及び内部抽選の結果に基づいて、「引込み」や「蹴り飛ばし」を行いながらリール16a、16b、16cを停止させる。具体的には、「引込み」では、内部当選した賞群に対応する役を構成する図柄が停止ボタン7a、7b、7cの押下時に有効な入賞ライン上になく、これよりも回転上流側の4コマ分の引込範囲（停止制御範囲）内にある場合に、その図柄を入賞ラインの位置まで回転移動させてからリール16a、16b、16cの回転を停止させる。また、「蹴り飛ばし」では、内部抽選結果がハズレであるにもかかわらず、有効な入賞ライン上に役を構成する図柄が停止しそうな場合には、その図柄を有効な入賞ライン上に停止させないように、4コマ分を限度としてリール16a、16b、16cを追加回転させて停止させる。リール16a、16b、16cが停止して有効な入賞ライン上に役が揃うことで、入賞となる。これにより、メイン制御回路基板17は、CPU17aがROM17cに格納されている特典付与プログラムに従った処理を行うことで、特典付与手段として機能し、クレジット表示器14aに表示される遊技価値としてのメダルクレジットに、メダル払出枚数の分のクレジットを増加させる処理を行

う。ただし、増加させている途中でメダルクレジットが「50」に達した場合には、残りの枚数のメダルは、上記メダル払出装置18によって払い出される。

【0047】また、内部抽選により、賞群であるレギュラーボーナス（以下、「RB」という。）賞に係る役が揃うと、まず、15枚のメダルが払い出された後、複数回のジャックゲームに移行し、特別遊技期間としてのジャックゲーム期間に突入するという特典が付与される。このジャックゲームでは、1つの賞群（ジャック当り賞）しか定められていないゲームが行われる。ジャックゲーム期間では、累計で12回のジャックゲームが実施されるか、あるいは、合計でジャック当り賞に係る役が8回揃うと、通常ゲームを行う通常ゲーム期間に戻る。このジャックゲームでは、内部抽選時に賞群の当選確率が極めて高い賞群抽選テーブルが用いられ、かつ、その賞群に対応する役が揃うとメダルが15枚払い出されるため、遊技者は、大量のメダルを獲得することが可能となる。また、内部抽選により、賞群であるBB賞に対応する役が揃うと、まず、15枚のメダルが払い出された後、内部抽選の当選確率が通常ゲームよりも高い高当選通常ゲームに移行し、特別遊技期間としての高当選通常ゲーム期間に突入するという特典が付与される。高当選通常ゲーム期間では、累計で3回のジャックゲーム期間が終了するか、あるいは、累計ゲーム回数が30回に達するかすると、通常ゲーム期間に戻る。この高当選通常ゲームの内部抽選では、RB賞及び他の小役賞の当選確\*

賞群	当選確率 $\alpha$	引込確率 $\beta$	メダル払出枚数 $\gamma$
メダル払出役A	$\alpha_A = 20 / 256$	$\beta_A = 5000 / 9261$	$\gamma_A = 8$
メダル払出役B	$\alpha_B = 15 / 256$	$\beta_B = 4000 / 9261$	$\gamma_B = 10$
リプレイ役C	$\alpha_C = 32 / 256$	$\beta_C = 9000 / 9261$	$\gamma_C = 3$
RB役D	$\alpha_D = 2 / 256$	$\beta_D = 125 / 9261$	$\gamma_D = 15$
BB役E	$\alpha_E = 1 / 256$	$\beta_E = 125 / 9261$	$\gamma_E = 15$

【0050】下記の数1は、上記表1に基づいて通常ゲームでの期待値 $R_1$ を算出するための演算式である。この演算式において、 $\alpha_f$ は、遊技者がメダルを3枚ベットしたときの通常ゲームの内部抽選でいずれの賞群も当選しない確率を示すものであり、本実施形態では186/256となる。また、 $\beta_f$ は、いずれの賞群も当選しなかったときにいずれの賞群にも対応しない図柄組合せが揃う引込確率であり、本実施形態では9261/9261となる。また、 $\gamma_f$ は、いずれの賞群も入賞しなかったときのメダル払出枚数であり、本実施形態では0である。

【数1】 $R_1 = (\alpha_A \times \beta_A \times \gamma_A) + (\alpha_B \times \beta_B \times \gamma_B) + (\alpha_C \times \beta_C \times \gamma_C) + (\alpha_D \times \beta_D \times \gamma_D) + (\alpha_E \times \beta_E \times \gamma_E) + (\alpha_f \times \beta_f \times \gamma_f)$

【0051】上記数1より、本実施形態において遊技者がメダルを3枚ベットしたときの通常ゲームの期待値は、0.957となる。尚、遊技者がメダルを1枚ベッ

\* 率が比較的高い賞群抽選テーブルが用いられるので、遊技者は、大量のメダルを獲得することができる。

【0048】ここで、本スロットマシンにおいて、遊技者に対して払い出されるメダルの期待値について説明する。本実施形態の期待値は、1回のゲームで遊技者が獲得することを期待できるメダル枚数を示す値であり、以下、遊技機が通常ゲームでの期待値について説明する。下記の表1は、遊技者がメダルを3枚ベットしたときの通常ゲームの内部抽選で各賞群が当選する当選確率、各賞群が当選したときにその賞群に対応する役が揃う引込確率、及び、各賞群が入賞したときに遊技者に払い出されるメダル払出枚数を示す表である。ここでいう「引込確率」とは、当選した賞群に対応する役の図柄組合せを入賞ライン上に引込することができる理論的な確率を示すものである。具体的には、3つのリールにはそれぞれ21個の図柄がプリントされているので、下記の引込確率 $\beta_A$ の分母（9261）は、各停止ボタンに対する操作タイミングの組合せ数を示し、図柄組合せ総数（21×21×21）と同じ数となる。また、引込確率 $\beta_A$ の分子（5000）は、9261通りの操作タイミングにおいて、メダル払出役Aに対応する図柄組合せの引込（5本の入賞ラインの何れかに引込）に成功し得る回数

を示している。

【0049】

【表1】

トしたときの基本ゲームの期待値は、3枚ベットのときよりも低くなり、0.490となる。

【0052】このような期待値は、各賞群の当選確率、引込確率及びメダル払出枚数を変化させることで変更することができる。特に、互いに各賞群の当選確率が異なる複数の賞群抽選テーブルを用意しておき、その中から適宜選択して内部抽選を行えば、所望の期待値でゲームを行うことができる。この場合、内部抽選を行うメイン制御回路基板17は、遊技価値の期待値を制御する手段として機能する。また、引込範囲を変更すれば引込確率を変更でき、この場合も、停止手段としてのメイン制御回路基板17は、遊技価値の期待値を制御する手段としても機能する。

【0053】図6は、サブ制御回路基板21において行われる報知発生抽選処理の流れを示すフローチャートである。本実施形態におけるスロットマシン1では、通常ゲーム中、CPU21aがROM21cに格納されてい



る報知発生抽選プログラムに従った処理を行うことで、サブ制御回路基板21において報知発生抽選処理が行われる。この報知発生抽選処理において、通常ゲーム中に遊技者によりスタートレバー6が操作されると、メイン制御回路基板17からサブ制御回路基板21に対して、ゲームがスタートした旨のゲームスタート信号が送信される(S11)。これをサブ制御回路基板21が受信すると、サブ制御回路基板21は、報知発生抽選を行う(S12)。この報知発生抽選において、サブ制御回路基板21は、乱数を抽出して、その乱数のデータをROM21cに記憶されている報知抽選テーブルに照らし合わせる。この報知抽選テーブルは、抽出した乱数と当選又はハズレとを関連付けるものである。このように関連付けられることで、サブ制御回路基板21による報知発生抽選では、報知抽選テーブルに応じた確率で当選又はハズレが決定する。この報知発生抽選で当選すると(S13)、サブ制御回路基板21は、後述する報知当選データの出力を行った後(S14)、報知処理工程に移行する(S15)。これにより、スロットマシン1は、内部抽選により小役賞に係る賞群が当選したときには、その賞群に対応する役を揃えるための図柄が遊技者に報知されるという演出が行われる報知期間に突入することになる。

【0054】図7は、報知期間中における報知処理の流れを示すフローチャートである。上記報知発生抽選で当選すると、サブ制御回路基板21は、まず、RAM21dに記憶される報知期間中のゲーム回数を示すカウントデータを「1」に設定する(S21)。この報知期間中、メイン制御回路基板17は、遊技進行プログラムを変更することなく通常ゲームを継続する。この通常ゲームにおいて、メイン制御回路基板17は、内部抽選によりいずれかの賞群が当選したときには、その当選した賞群を示す当選賞群データをデータ送出回路17fからサブ制御回路基板21に送信し、また、内部抽選によりいずれの賞群も当選しなかったときには、同様にしてハズレデータを送信する。

【0055】メイン制御回路基板17からの当選賞群データ又はハズレデータを受け取ったサブ制御回路基板21は、その受信したデータに基づいて、小役賞が当選したか否かを判断する(S22)。受信したデータが小役賞に係る当選賞群データである場合、サブ制御回路基板21は、通常ゲームの内部抽選で小役賞が当選したものと判断し、その小役賞に対応する役の図柄を表示させるための表示制御信号を表示制御回路21gに出力する。そして、その表示制御信号を受信した表示制御回路21gは、その表示制御信号に基づく図柄を液晶ディスプレイ11に表示させる小役報知処理を実行する(S23)。ここまでの処理は、停止ボタン7a、7b、7cに対する遊技者の操作が有効になる前に終了するので、遊技者は、停止ボタン7a、7b、7cを操作する前

に、有効な入賞ライン上に揃えるべき役を知ることができる。このように、遊技者は、停止ボタン操作前に揃えるべき役を知ることができるので、これを知らない場合に比べて、入賞ライン上に役を揃えやすくなる。その結果、報知期間中に行われる通常ゲームでは、非報知期間中に行われる通常ゲームの場合に比べて、遊技者が獲得できるメダル枚数が増えることが期待できる。

【0056】このようにして小役報知処理を実行した後、サブ制御回路基板21は、報知期間が終了する累積ゲーム回数(本実施形態では30ゲーム)を示すRAM21dに記憶された終了ゲーム数データを参照し、RAM21dに記憶されているカウントデータの示す回数がその終了ゲーム数データの示す回数に達したか否かを判断する(S24)。この判断で、カウントデータの示す回数が終了ゲーム数データの示す回数に達していないと判断された場合、サブ制御回路基板21は、カウントデータに「1」を加算する処理を行い(S25)、次のゲームに備える。一方、上記S24の判断で、カウントデータの示す回数が終了ゲーム数データの示す回数に達していると判断された場合、報知処理を終了する。これにより、通常ゲームにおける報知期間が終了し、以後の通常ゲームでは報知がされないことになる。

【0057】次に、本遊技システムを構成する管理サーバ40の構成について説明する。図8は、管理サーバ40の概略構成を示すブロック図である。管理サーバ40は、CPU41、ROM42、RAM43、8つの通信ポート44a～44h等を備えている。ROM42は、通信制御プログラムを格納しており、これらをCPU41に出力する。また、RAM43は、通信ポート44a～44hを介して送信されてくる情報等を一時的に記憶したり、CPU41の演算処理の際のワークメモリ領域として利用されたりする。各通信ポート44a～44hには、それぞれ1つのスロットマシン1が接続されている。これにより、CPU41は、各スロットマシン1を通信ポートの番号により認識することができる。尚、単一の通信ポートを使用してクライアント/サーバ型のネットワークを構築することも可能であるが、この場合、各スロットマシンを認識するために、各スロットマシン1に対してIDを付与する処理が必要になる。

【0058】各スロットマシン1から送信された情報は、一旦管理サーバ40に送られる。そして、管理サーバ40は、受信した情報に送信先が含まれている場合にはこれを認識し、その送信先により特定されるスロットマシン1が接続された通信ポート44から、その受信した情報を出力する。これにより、各スロットマシン1間で双方向のデータ通信が可能となる。

【0059】次に、本発明の特徴部分である本実施形態における遊技システムのスロットマシン間の通信処理について説明する。ここでは、本遊技システムを構成する複数のスロットマシン1のうちの1つで報知発生抽選に



当選したときに、その両側に位置する2つのスロットマシンにおける報知発生抽選の当選確率が上昇する構成について説明する。

【0060】図1は、本遊技システムにおける通信処理の流れを示すフローチャートであり、図9は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。図9に示すように、本遊技システムを構成する第1の遊技機としてのスロットマシン1cでゲームを行っている遊技者が、その通常ゲーム中に、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選処理の報知発生抽選で当選したとき、そのスロットマシン1cのサブ制御回路基板21は、通信ポート21kから、報知発生抽選で当選した旨の報知当選データを送信する（図6中S14、図1中S1）。この報知当選データが管理サーバ40に受信されると（S2）、管理サーバ40は、その報知当選データを受信した通信ポート44cを認識する。そして、管理サーバ40は、通信ポート44b、44dを制御するためのドライバソフト等の通信制御プログラムを実行して、その報知当選データに基づく情報である報知当選確率増加命令を、その通信ポート44cに対応するスロットマシン1cの両側に位置する第2の遊技機としての2つのスロットマシン1b、1dに対応する通信ポート44b、44dから出力する（S3）。管理サーバ40から出力された報知当選確率増加命令は、通信ポート21kを制御するためのドライバソフト等の制御プログラムを実行するサブ制御回路基板21により、通信ポート21kから2つのスロットマシン1b、1dに入力される（S4）。尚、以下に述べる情報通信も、このような管理サーバ40と各スロットマシン1との間における情報通信と同様にして行われる。

【0061】サブ制御回路基板21のROM21cには、比較的当選確率の低い報知抽選テーブルと、比較的当選確率の高い高当選報知抽選テーブルとが記憶されている。そして、報知当選確率増加命令を受信したサブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている報知変更プログラムに従った処理を行うことで、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能し、報知発生抽選で使用する報知抽選テーブルを、高当選報知抽選テーブルに変更する（S5）。これにより、報知発生抽選で当選したスロットマシン1cの両側に位置する2つのスロットマシン1b、1dにおける報知発生抽選の当選確率が高くなる。尚、スロットマシン1b、1dにおいて、遊技者が報知発生抽選に当選し、報知期間中に30ゲームを消化したら、再び、高当選報知抽選テーブルから通常の報知抽選テーブルに戻る。

【0062】ここで、例えばスロットマシン1bで、遊技者がゲームを行っていないかたり、エラー等が発生してゲームが中断されていたりすると、報知抽選テーブルを変更できない場合がある。この場合、スロットマシン

1bにおけるサブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている変更拒否プログラムに従った処理を行うことで、通信ポート21kから入力された報知当選確率増加命令を受信したときに、変更を拒否する旨の情報を出力する手段として機能し、管理サーバ40に変更を拒否する旨の情報としての拒否情報を送信する。この拒否情報が管理サーバ40に受信されると、管理サーバ40は、その拒否情報を受信した通信ポート44bを認識する。そして、その通信ポート44bに対応するスロットマシン1bから見てスロットマシン1cとは反対隣りに位置する第2の遊技機としてのスロットマシン1aに対応する通信ポート44aから、再度、報知当選確率増加命令を受信したスロットマシン1aでは、そのサブ制御回路基板21により、報知抽選テーブルを高当選報知抽選テーブルに変更され、報知発生抽選の当選確率が高くなる。尚、スロットマシン1bが報知抽選テーブルを変更できる状態にはあるが、報知抽選テーブルを変更するのが適切でない状態にある場合も、上述と同様に拒否情報を管理サーバ40に送信してもよい。例えば、管理サーバ40からの報知当選確率増加命令を受信したとき、スロットマシン1bにおいてBBゲームやRBゲームが行われていたり、既に高い報知抽選テーブルを用いて報知発生抽選が行われていたりして、スロットマシン1bでゲームを行う遊技者が既に有利となっている状態には、そのサブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている変更超音波振動子比プログラムに従った処理を行うことで、変更を拒否する旨の情報を出力する手段として機能して、管理サーバ40に拒否情報を送信する。

【0063】このように、管理サーバ40からの報知当選確率増加命令を受信したスロットマシン1bの遊技の状態が、遊技内容を変更できない状態にある場合や、報知抽選テーブルを変更するのが適切でない状態にある場合に、そのスロットマシン1bから拒否情報を管理サーバ40に返信するようにすれば、報知発生抽選で使用する報知抽選テーブルが高当選報知抽選テーブルに変更されるというチャンスを無駄にせず、本遊技システムでゲームを行う遊技者が有効に利用することができる。

【0064】尚、ここでは、報知発生抽選で当選したスロットマシン1cの両側に位置する2つのスロットマシン1b、1dにおける報知発生抽選の当選確率が高くなる構成となっているが、報知発生抽選で当選したスロットマシン1cと、これにより報知発生抽選の当選確率が高くなるスロットマシン1との相関関係は、適宜定めることができる。また、その相関関係は、内部抽選や報知発生抽選と同様に乱数による抽選で決定してもよい。また、報知発生抽選で当選した遊技者が、報知発生抽選の当選確率が高くなるスロットマシンを選択できるようにしてもよい。この場合、友人同士で互いに協力し合って

ゲームを楽しむことができる。

【0065】以上の構成によれば、本遊技システムを構成するスロットマシン1cで報知発生抽選が当選したとき、その両側に位置するスロットマシン1b、1dにおける報知発生抽選処理の当選確率が遊技者にとって有利に変更される。このように報知発生抽選処理の当選確率が変更されると、遊技者は、報知動作により揃えるべき役があることを知ることができるので、これを知らない場合に比べて、入賞ライン上に役を揃えやすくなる結果、遊技者が獲得できるメダル枚数が増えるのが期待値  
10 できる。また、本遊技システムの構成では、一の遊技者が報知発生抽選で当選すると、そのスロットマシン1cの両側に位置するスロットマシン1b、1dにおける報知発生抽選の当選確率が上昇し、これにより例えばスロットマシン1bの遊技者が報知発生抽選で当選すると、更に、その両側に位置するスロットマシン1a、1cの報知発生抽選の当選確率が上昇することになる。この結果、本遊技システムが適用されているパチンコ店の遊技島のうちの1つのスロットマシンの遊技者が報知発生抽選で当選すると、その遊技島のスロットマシン1で連鎖  
20 的に報知発生抽選で当選が発生するという遊技性を遊技者に提供することができる。

【0066】尚、ここでは、報知当選確率増加命令を受信したスロットマシンにおける報知抽選テーブルを、当選確率の低いものから高いものに変更する場合について説明したが、3種類以上の報知抽選テーブルを用いることもできる。また、ここでは、管理サーバ40から報知当選確率増加命令を出力してスロットマシンにおける報知抽選テーブルを変更させる場合について説明したが、管理サーバ40からスロットマシンで用いる報知抽選  
30 テーブルのデータを送信して、その報知抽選テーブルに変更させてもよい。また、報知当選確率増加命令を受信するたびに報知発生抽選の当選確率が徐々に上昇するように構成してもよい。この場合、報知期間が終了しても当選確率を初期状態に戻さなくてもよいが、適切な上限を設けるのが望ましい。このようにスロットマシン1cの報知発生抽選処理で当選して、他のスロットマシン1b、1dの演出内容又は遊技内容が遊技者にとって有利に変更される期間を有限のものとする場合、その終了時期は種々考えられる。例えば、遊技者にとって有利に変更されてから、所定回数のゲームが終了するまで、所定時間が経過するまで、内部抽選で所定の賞群が当選するまで、所定の賞群に対応する図柄の組合せが入賞するまで、所定枚数のメダルを獲得するまで、次に本遊技システムを構成するいずれかのスロットマシン1で報知発生抽選処理の当選が発生するまで、などの条件を終了条件にすることができる。また、ここでは、報知当選確率増加命令を受信したスロットマシンにおける報知抽選  
40 テーブルを変更する場合について説明したが、報知抽選テーブルを変更する代わりに、報知当選確率増加命令を受信

したスロットマシンの遊技内容の演出内容である報知内容としての報知期間を30ゲームから40ゲームに増やすなどしてもよい。また、報知期間の終了条件がゲーム数ではなく時間である場合、その時間を延長するなどしてもよい。また、報知内容の信頼度を上げるなどしてもよい。

【0067】また、ここでは、スロットマシン1cの報知発生抽選処理で当選すると、他のスロットマシン1b、1dの演出内容又は遊技内容が遊技者にとって有利に変更される例について説明したが、必ずしも遊技者の有利又は不利に関連するものである必要はない。したがって、例えば、スロットマシン1cの報知発生抽選処理で当選すると、他のスロットマシン1b、1dの演出ランプの点滅等の視覚的演出やバックミュージック等の聴覚的演出などの単純演出の内容が変更されるような構成とすることもできる。このような構成の本遊技システムが適用されているパチンコ店の遊技島においては、スロットマシン1cが獲得した報知発生抽選処理の当選結果を他のスロットマシンの遊技者にアピールすることができ、競争心を煽ることができる。また、他の遊技島の遊技者に対して、該遊技島が盛り上がっているようにアピールすることができる。

【0068】また、本遊技システムでは、スロットマシン1cの報知発生抽選処理で当選することを契機として、他のスロットマシン1b、1dの演出内容又は遊技内容を変更できるが、その他、種々の遊技結果又は遊技状態をその契機とすることができる。例えば、あるスロットマシン1のメイン制御回路基板17による内部抽選に当選することを契機として、他のスロットマシン1の演出内容を変更することができる。具体的には、BB賞やRB賞等のメダルの配当枚数が多い賞群が当選したり、あるいは、メダルの配当枚数に関係なく予め決められた特定の賞群が当選したりする等を契機とすることができる。また、いわゆる当選フラグが持ち越されている状態にあるときを契機にしてもよい。このようにあるスロットマシン1の内部抽選で当選したときに、例えば他のスロットマシン1の単純演出の内容を変更する場合、本遊技システムを構成するどのスロットマシン1が内部抽選で当選したかがわからないままとなる。こうすれば、本遊技システムのスロットマシン1でゲームする全  
40 て又は一部の遊技者に対して、自分のスロットマシン1こそが内部抽選で当選したのではないかと期待させることができる。また、あるスロットマシン1の内部抽選で当選したときに、例えば他のスロットマシン1の単純演出の内容を変更して、内部抽選で当選したスロットマシン1を報知することも可能である。具体的には、例えば、あるスロットマシン1の内部抽選で当選したときに、本遊技システムの各スロットマシン1について、特定の演出（所定の点灯パターンでランプを点滅する演出等）を順次行い、最後に内部抽選で当選したスロットマ  
50



シン1で特定の演出を行うようにする。尚、このように本遊技システムの各スロットマシン1について特定の演出を順次行う演出において、最後に特定の演出がなされるスロットマシン1は任意としてもよい。この場合、最後に特定の演出がなされるスロットマシン1でゲームを行う遊技者は、運が向いていると期待し、その遊技者に対する遊技性を高めることができる。また、例えば、内部抽選した賞群に対応する図柄の組合せが揃って入賞することを契機とすることができる。具体的には、BB賞やRB賞に入賞したり、BB賞等に入賞することにより開始されるBBゲーム等の特別遊技期間が終了した後に選択的に付加されるいわゆるATゲームやCTゲーム等が開始されたりする等を契機とすることができる。

【0069】また、本遊技システムでは、スロットマシン1cの報知発生抽選処理で当選すると、必ず他のスロットマシン1b、1dの演出内容又は遊技内容が変更されるが、スロットマシン1の報知発生抽選処理で当選したときに、所定の確率で他のスロットマシン1の演出内容又は遊技内容を変更するようにしてもよい。この場合、例えば、90%の確率で演出内容又は遊技内容が変更される場合には、スロットマシン1の報知発生抽選処理で当選しても、10%の確率で他のスロットマシン1の演出内容又は遊技内容は変更されない。また、例えば単純演出の内容を変更する場合には、スロットマシン1の報知発生抽選処理で当選していないにも関わらず、他のスロットマシン1の演出内容又は遊技内容が変更されるようにしてもよい。尚、例えば、あるスロットマシン1の内部抽選で当選したときに、他のスロットマシン1の演出内容又は遊技内容を変更する確率を、その内部抽選で当選した賞群に応じて互いに異なるように設定することもできる。

【0070】ここで、本実施形態では、遊技システム全体のスロットマシン1で連鎖的に報知発生抽選で当選が発生すると、システム全体のメダル払出量が予め設定している払出量よりも多くなり、本遊技システムを採用する店舗の安定した収益を確保できないおそれがある。そこで、本実施形態では、上記管理サーバ40を払出統括装置として利用し、遊技システム全体のメダル払出量を制御して、店舗の安定した収益を確保している。

【0071】図10は、本遊技システム全体のメダル払出量を制御するためのシステム払出制御処理の流れを示すフローチャートである。本遊技システムを構成する各スロットマシン1は、店員等のオペレータによる段階設定キースイッチ19bの操作により、それぞれ個別に内部抽選時に使用する賞群抽選テーブルが設定することが可能となっており、この操作により個々のスロットマシン1における設定払出率が決定される。これにより、各スロットマシン1の実際の払出率をその設定払出率に収束させる払出制御がなされ、店舗の安定した収益確保を図っている。しかし、上述のように、本遊技システムを

採用した場合、店舗の安定した収益を確保できないおそれがあるので、各スロットマシンでは、所定期間中に遊技者から受け取ったメダル枚数を示す受取情報としての受取枚数データと、その所定期間中に遊技者に払い出したメダル枚数を示す払出情報としての払出枚数データとを、サブ制御回路基板21の受取情報を記憶する手段及び払出情報を記憶する手段としてのRAM21dに記憶している(S31)。

【0072】具体的には、スロットマシン1でゲームを行う遊技者がメダルをベットすると、スロットマシン1のメイン制御回路基板17は、所定の入賞ラインを有効にする処理を行うとともに、ベットしたメダル枚数分のメダルINデータをデータ送出回路17fからサブ制御回路基板21に送信する。メイン制御回路基板17からのメダルINデータを受け取ったサブ制御回路基板21は、そのメダルINデータに基づいて遊技者がベットした累積受取メダル枚数をカウントし、そのカウントした累積受取メダル枚数を示す受取枚数データをRAM21dに記録する(S31)。一方、遊技者がスロットマシン1からメダルの払出しを受けることができる役を揃えて入賞した場合、スロットマシン1のメイン制御回路基板17は、遊技者に対するメダル払出処理を行うとともに、払い出したメダル枚数分のメダルOUTデータをデータ送出回路17fからサブ制御回路基板21に送信する。メイン制御回路基板17からのメダルOUTデータを受け取ったサブ制御回路基板21は、そのメダルOUTデータに基づいて遊技者に払い出した累積払出メダル枚数をカウントし、そのカウントした累積払出メダル枚数を示す払出枚数データをRAM21dに記録する(S31)。

【0073】ここで、管理サーバ40は、所定のタイミングで、各通信ポート44a~44hからスロットマシン1に対して、受取枚数データ及び払出枚数データのデータ要求信号を出力する(S32)。この所定のタイミングとしては、例えば、所定時間ごとのタイミング、いずれかのスロットマシン1からBB賞、RB賞に当選した旨の当選データを受信したタイミング、いずれかのスロットマシン1から上記報知当選データを受信したタイミング、一定の時間間隔、などが挙げられる。各スロットマシン1で、管理サーバ40からのデータ要求信号が受信されると(S33)、サブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている情報出力プログラムに従った処理を行うことで、受取情報を出力する手段及び払出情報を出力する手段として機能し、RAM21dに記憶されている受取枚数データ及び払出枚数データを管理サーバ40に送信する(S34)。各スロットマシン1から送信された受取枚数データ及び払出枚数データは、受取情報を受け取る手段及び払出情報を受け取る手段として機能する管理サーバ40に受信される(S35)。



【0074】管理サーバ40は、CPU41がROM42に格納されている算出プログラムに従った処理を行うことで、全スロットマシン1の受取枚数データが示す累積受取メダル枚数（実質受取量）を累積して実質受取総量としての総受取メダル枚数 $B_p$ を算出し、かつ、全スロットマシン1の払出枚数データが示す累積払出メダル枚数（実質払出量）を累積して実質払出総量としての総払出メダル枚数 $P_p$ を算出する（S36）。ここで、本遊技システムにおいては、システム全体の設定払出率 $P/B$ が予め決められており、この設定払出率 $P/B$ は、店舗の営業方針に従って適宜設定できる。そして、上記総払出メダル枚数 $P_p$ が、設定払出率 $P/B$ に上記総受取メダル枚数 $B_p$ を乗じて得た値（設定払出総量）以上であるか否かを判断する。すなわち、総払出メダル枚数 $P_p$ を総受取メダル枚数 $B_p$ で除した実質払出率 $P_p/B_p$ が設定払出率 $P/B$ 以上であるか否かを判断する（S37）。

【0075】上記S37において、実質払出率 $P_p/B_p$ が設定払出率 $P/B$ 以上であると判断された場合、管理サーバ40は、CPU41がROM42に格納されている報知設定決定プログラムに従った処理を行うことで、報知設定を決定する手段として機能し、本遊技システムを構成する全ての、または任意のスロットマシン1について、現在の報知期間のゲーム数よりも短い報知期間のゲーム数を決定する（S38）。具体的には、例えば、各スロットマシン1の報知期間のゲーム数の現在の設定が30ゲームとなっている場合、管理サーバ40は、報知設定情報を出力する手段として機能し、報知期間のゲーム数を25ゲームに変更する旨の報知設定情報としての終了ゲーム数変更命令を全ての、または任意のスロットマシン1に対して送信する（S40）。このようにして送信された終了ゲーム数変更命令は、通信ポート21kから、報知設定情報を受け取る手段として機能する各スロットマシン1のサブ制御回路基板21に受信される（S41）。そして、終了ゲーム数変更命令を受信したサブ制御回路基板21は、その終了ゲーム数変更命令に従って、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から25ゲームに変更する（S42）。

【0076】一方、上記S36において、実質払出率 $P_p/B_p$ が設定払出率 $P/B$ 以上でないと判断された場合、管理サーバ40は、上記と同様に報知設定を決定する手段として機能し、本遊技システムを構成する全ての、または任意のスロットマシン1について、現在の報知期間のゲーム数よりも長い報知期間のゲーム数を決定する（S39）。具体的には、例えば、各スロットマシン1の報知期間のゲーム数の現在の設定が30ゲームとなっている場合、管理サーバ40は、報知設定情報を出力する手段として機能し、報知期間のゲーム数を35ゲームに変更する旨の報知設定情報としての終了ゲーム数変更命令を全ての、または任意のスロットマシン1に

して送信する（S40）。このようにして送信された終了ゲーム数変更命令は、通信ポート21kから、報知設定情報を受け取る手段として機能する各スロットマシン1のサブ制御回路基板21に受信される（S41）。そして、終了ゲーム数変更命令を受信したサブ制御回路基板21は、その終了ゲーム数変更命令に従って、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から35ゲームに変更する（S42）。

【0077】以上の構成によれば、遊技システム全体のスロットマシン1で連鎖的に報知発生抽選で当選が発生しても、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ を予め決められた設定払出率 $P/B$ 付近に維持することが可能となり、本遊技システムを採用する店舗の安定した収益を確保することが可能となる。このように遊技システム全体の払出率を管理できることで、従来の払出率管理では安定した収益を確保できず実現できなかった新しい遊技性を提供することが可能となる。

【0078】尚、ここでは、各スロットマシン1で受取枚数データ及び払出枚数データを記録しておき、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ を予め決められた設定払出率 $P/B$ 付近に維持する構成について説明したが、実質払出率 $P_p/B_p$ を予め決められた設定払出率 $P/B$ 付近に維持する方法として上記の様に、各スロットマシン1における報知期間のゲーム数の増減による方法だけでなく、各スロットマシン1における報知発生抽選の当選確率を変化させる方法でもよく、各スロットマシンにおける報知内容の信頼度を変化させる方法などでもかまわない。また、各スロットマシン1では払出枚数データのみを記録しておき、システム全体で遊技者に対して払い出した実質払出メダル総枚数が所定の設定払出総量である設定払出メダル総枚数以下となるように設定するようにしてもよい。この場合、本遊技システムで遊技者に払い出す実質払出メダル総枚数の上限を制限できるので、この構成によっても店舗の安定した収益を確保することが可能である。

【0079】また、各スロットマシン1における内部抽選で用いる賞群抽選テーブルを変更することが実現できれば、より確実に、実質払出率 $P_p/B_p$ を予め決められた設定払出率 $P/B$ 付近に維持することが可能となる。この場合、管理サーバ40がROM42に格納されている期待値決定プログラムに従った処理を行うことで、管理サーバ40が期待値を決定する手段として機能し、本遊技システムを構成する全ての、または任意のスロットマシン1について、現在の賞群抽選テーブルよりも当選確率が高い賞群抽選テーブルへの変更を決定する。そして、管理サーバ40は、期待値情報を出力する手段として機能し、賞群抽選テーブルを高い賞群抽選テーブルに変更する旨の期待値情報としてのテーブル変更命令を全ての、または任意のスロットマシン1に対して送信する。このようにして送信されたテーブル変更命令は、通

信ポート21kからサブ制御回路基板21を介して、期待値情報を受け取る手段として機能する各スロットマシン1のメイン制御回路基板17に受信される。そして、テーブル変更命令を受信したメイン制御回路基板17は、そのテーブル変更命令に従って、内部抽選で使用する賞群抽選テーブルを現在のものよりも当選確率が高い賞群抽選テーブルに変更する。

【0080】〔変形例1〕上記実施形態では、本発明を、遊技システムを構成する複数のスロットマシン1のうちの1つで報知発生抽選に当選したときにその両側に位置する2つのスロットマシンにおける報知発生抽選の当選確率が上昇する構成を例に挙げて説明したが、他の構成（以下、「変形例1」という。）を採用することもできる。以下、本変形例1では、一定期間内に、本遊技システムを構成する全てのスロットマシン1で、報知発生抽選の当選が発生しなかったときには、全てのスロットマシン1の報知発生抽選の当選確率を上昇させる構成について説明する。

【0081】図11は、変形例1における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図12は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。管理サーバ40のRAM43には、いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選で当選していない期間を示す報知当選不在期間データが記録されており、これにより管理サーバ40はその期間の時間をカウントする。本遊技システムを構成する第1の遊技機及び第2の遊技機としての全てのスロットマシン1は、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選で当選したときには、上記実施形態と同様に、サブ制御回路基板21により、報知当選データを管理サーバ40に送信する。管理サーバ40は、その報知当選データを受信したとき、本遊技システムのいずれかのスロットマシン1で報知発生抽選に当選したことを認識する（S51）。この場合、管理サーバ40は、RAM43に記録されている報知当選不在期間データをリセットする（S56）。いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選で当選していない期間中、報知当選不在期間データはカウントされ続ける。尚、その期間中、サブ制御回路基板21は、表示制御回路21gを制御して、その報知当選不在期間データが示す報知当選不在期間を液晶ディスプレイ11に表示させる。

【0082】報知当選不在期間データが予め設定されている所定期間を経過した場合（S52）、管理サーバ40は、報知当選データに基づく情報である報知当選確率増加命令を、全通信ポート44a～44hから全てのスロットマシン1に対して出力する（S53）。管理サーバ40から出力された報知当選確率増加命令は、通信ポート21kから各スロットマシン1における情報を受け取る手段として機能するサブ制御回路基板21に入力される（S54）。

【0083】報知当選確率増加命令を受信したサブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている報知変更プログラムに従った処理を行うことで、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能し、報知発生抽選で使用する報知抽選テーブルを、高当選報知抽選テーブルに変更する（S55）。これにより、本遊技システムで、一定期間、いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選の当選が発生しなかった場合、全てのスロットマシン1における報知発生抽選の当選確率が高くなる。尚、全てのスロットマシン1で報知発生抽選の当選確率が高くなった後、管理サーバ40が最初に報知当選データを受信したとき、管理サーバ40は、報知当選データに基づく情報である報知確率減少命令を、全通信ポート44a～44hから全てのスロットマシン1に対して出力する。これにより、全てのスロットマシン1では、再び、高当選報知抽選テーブルから通常の報知抽選テーブルに戻る。

【0084】以上、変形例1の遊技システムによれば、一定期間内に、いずれのスロットマシン1も報知発生抽選で当選しなかった場合、全てのスロットマシン1cで報知発生抽選の当選確率が遊技者にとって有利に変更される。また、一定期間、いずれのスロットマシン1も報知発生抽選で当選しなかった場合、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ が下がっていることが多い。しかし、本遊技システムでは、その一定期間経過後に、全てのスロットマシン1で報知発生抽選の当選確率が上昇するので、スロットマシン1が報知期間に突入しやすくなり、その遊技者が獲得できるメダル枚数が増える結果、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ が上げることができる。よって、システム全体の実質払出率を一定に維持することが可能となり、店舗の安定した収益を確保することが可能となる。

【0085】尚、本変形例1では、いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選の当選が発生しない一定期間が経過した後、全てのスロットマシン1で報知発生抽選の当選確率を上昇させる場合について説明したが、本遊技システムを構成する一部のスロットマシン1だけの当選確率を上昇させてもよい。また、本変形例1では、報知発生抽選の当選確率を上昇させる場合について説明したが、強制的に1つのスロットマシン1を報知期間に突入させる構成としてもよい。また、いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選の当選が発生しない一定期間が経過したことを契機に説明したが、単純に営業時間単位経過を契機に、全てのスロットマシン1の報知発生抽選の当選確率を上昇させてもよい。この場合、昼休み時間や夕方などの客の入りの多い時間帯に報知期間に突入しやすい構成にすることが可能となる。

【0086】〔変形例2〕次に、上記実施形態の他の変形例（以下、本変形例を「変形例2」という。）について説明する。本変形例2では、遊技システムを構成する



いずれか1つのスロットマシン1が、常に報知発生抽選の当選確率が非常に高い高報知期間に入っており、その高報知期間は、一定時間が経過することにより他のスロットマシン1に移動する構成について説明する。

【0087】図13は、変形例2における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図14は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。本遊技システムを構成する第1の遊技機としてのスロットマシン1cでは、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選処理において比較的高当選確率の高い高当選報知抽選テーブルが使用されている。これにより、スロットマシン1cは、その遊技者が獲得できるメダル枚数が増える期待が高まる高報知期間に入っており、その遊技者は、報知発生抽選で当選しやすく、これにより報知期間に突入することで多くのメダルを獲得しやすくなっている。ここで、スロットマシン1cが報知発生抽選の当選確率が高い高報知期間に入ってから一定時間が経過すると(S61)、そのスロットマシン1cのサブ制御回路基板21は、通信ポート21kから、高報知期間が終了した旨の高報知期間終了データを出力する(S62)。この高報知期間終了データが管理サーバ40に受信されると(S63)、管理サーバ40は、その高報知期間終了データを受信した通信ポート44cを認識し、その高報知期間終了データに基づく情報である高報知期間発生命令を送信する送信先の通信ポート44bを決定する(S64)。この決定方法は、予め決められた順序に従って決定したり、内部抽選や報知発生抽選と同様に乱数による抽選で決定したり、店舗の設定者が任意に発生順序を予め設定できたりする。尚、その決定の際には、高報知期間終了データを受信した通信ポート44cを除いた他の通信ポート44の中から決定するのが望ましい。

【0088】このようにして、高報知期間発生命令を送信する送信先の通信ポート44bを決定したら、管理サーバ40は、その通信ポート44bから高報知期間発生命令を出力する(S65)。管理サーバ40から出力された高報知期間発生命令は、通信ポート21kから、第2の遊技機としてのスロットマシン1bにおける情報を受け取る手段として機能するサブ制御回路基板21に入力される(S66)。この高報知期間発生命令を受信したサブ制御回路基板21は、CPU21aがROM21cに格納されている報知変更プログラムに従った処理を行うことで、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能し、報知発生抽選で使用する報知抽選テーブルを、高当選報知抽選テーブルに変更する(S67)。

【0089】以上、変形例2の遊技システムによれば、あるスロットマシン1cが報知発生抽選の当選確率が非常に高い高報知期間に入ってから一定時間が経過すると、別のスロットマシン1bにおける報知発生抽選処理

の当選確率が遊技者にとって有利となるように変更され、別のスロットマシン1bでゲームを行う遊技者が獲得できるメダル枚数が増える期待が高まることになる。また、本遊技システムの構成では、一定時間経過ごとに、本遊技システムを構成するスロットマシン1間を高報知期間が次々と移動していくという遊技性を遊技者に提供することができる。

【0090】尚、本変形例2では、一定時間経過ごとに、本遊技システムを構成するスロットマシン1間を高報知期間が移動する構成について説明したが、一定時間経過ごとではなく、例えば、一定ゲーム数経過ごと又は報知期間が一定回数行われるごとに移動する構成としてもよい。

【0091】〔変形例3〕次に、上記実施形態の他の変形例(以下、本変形例を「変形例3」という。)について説明する。本変形例3では、遊技システムを構成する一のスロットマシン1が報知期間に突入している間に、別のスロットマシン1における報知発生抽選で当選した場合、一のスロットマシン1の報知期間の終了条件が通常の30ゲームから25ゲームに変更され、別のスロットマシン1の報知期間の終了条件が通常の30ゲームから35ゲームに変更される構成について説明する。

【0092】図15は、変形例3における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図16は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。本遊技システムを構成するスロットマシン1bにおいて、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選で当選すると、上記実施形態と同様に、報知当選データが管理サーバ40に送信されるとともに、そのスロットマシン1bにおいて報知期間が開始される(S71)。管理サーバ40に報知当選データが受信されると、その報知当選データは管理サーバ40のRAM43に一時記憶される。また、上記スロットマシン1bで報知期間が終了したときには、報知期間終了データが管理サーバ40に送信される(S72)。

【0093】ここで、上記スロットマシン1bから報知当選データを受信した後であって、そのスロットマシン1bから報知期間終了データを受信する前に、すなわち、そのスロットマシン1bの報知期間中であるときに、管理サーバ40が第1の遊技機としての別のスロットマシン1cから報知当選データを受信した場合(S73)、管理サーバ40は、そのスロットマシン1cからの報知当選データに基づく情報である終了ゲーム数減少命令を、第2の遊技機としてのスロットマシン1bに送信する(S74)。その終了ゲーム数減少命令を受信した報知期間中のスロットマシン1bでは、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能するサブ制御回路基板21により、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から5を減じた25ゲームに変更する(S75)。これにより、スロットマシン1

bの報知期間は5ゲーム分短縮されることになり、遊技者にとって不利となる。

【0094】また、管理サーバ40は、第1の遊技機としてのスロットマシン1bからの報知当選データに基づく情報である終了ゲーム数増加命令を、第2の遊技機としてのスロットマシン1cに送信する(S76)。その終了ゲーム数増加命令を受信したスロットマシン1cは、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能するサブ制御回路基板21により、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30に5を足した35ゲームに変更する(S77)。これにより、スロットマシン1cの報知期間は5ゲーム分延長されることになり、遊技者にとって有利となる。

【0095】以上、変形例3の遊技システムによれば、あるスロットマシン1bが報知期間中であるときに、別のスロットマシン1cで報知発生抽選が当選すると、報知期間中であるスロットマシン1bの遊技内容の演出内容である報知内容としての報知期間がその遊技者にとって不利となるように5ゲーム分短縮される一方、報知発生抽選で当選したスロットマシン1cの報知期間は、その遊技者にとって有利となるように5ゲーム分延長される。よって、スロットマシン1bでゲームを行う遊技者が獲得できるメダル枚数が増える期待が低くなり、スロットマシン1cでゲームを行う遊技者が獲得できるメダル枚数が増える期待が高くなる。このように、本遊技システムでは、スロットマシン1bが報知期間中であるときに、別のスロットマシン1cが報知発生抽選で当選したとき、そのスロットマシン1bの報知期間のうち5ゲーム分が、別のスロットマシン1cの報知期間に加算されるという遊技性が実現されることになる。この結果、本遊技システムを構成するスロットマシン1でゲームを行う遊技者同士が互いの報知期間を奪い合うという一種の対戦型ゲームを遊技者に提供することができる。

【0096】尚、本変形例3では、1対1の対戦型ゲームを想定して説明したが、1対複数あるいは複数対複数という対戦型ゲームを実現することも可能である。また、本変形例3では、奪い合う報知期間のゲーム数が予め設定されているが、そのゲーム数を遊技者により選択できるようにしてもよく、そのゲーム数を一定とせず、所定の割合、例えば残りゲーム数の30%などとしてもよい。また、本変形例3では、報知期間を奪い合う対戦型ゲームについて説明したが、報知確率等を奪い合う対戦型ゲームも同様に実現することができる。また、本変形例3では、報知期間中のスロットマシン1bの報知期間が短縮され、その報知期間中に後から報知発生抽選で当選したスロットマシン1cの報知期間が延長される場合について説明したが、その逆であってもよい。また、本変形例3では、報知期間中であるスロットマシン1bと報知発生抽選に当選した別のスロットマシン1cにおいて説明したが、予め対戦相手として遊技者側で任

意に指定しあった複数のスロットマシンとの対戦方式とすることができてもよい。

【0097】〔変形例4〕次に、上記実施形態の他の変形例(以下、本変形例を「変形例4」という。)について説明する。上記本変形例3では、遊技者同士が互いの報知期間を奪い合うという対戦型ゲームについて説明したが、本変形例4では、報知発生抽選で当選したスロットマシン1cでゲームを行う遊技者は、別のスロットマシン1bでゲームを行う遊技者に報知期間を与えることができる構成について説明する。

【0098】図17は、変形例4における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図18は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。本遊技システムを構成する第1の遊技機としてのスロットマシン1cにおいて、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選で当選すると(S81)、サブ制御回路基板21は、報知期間譲渡処理を実行する。この報知期間譲渡処理において、CPU21aは、表示制御回路21gを制御し、そのスロットマシン1cでゲームする遊技者に対して、自分の報知期間の一部(5ゲーム分)を他のスロットマシン1でゲームする遊技者に譲渡するか否かを選択させる図示しない譲渡選択画面を液晶ディスプレイ11に表示させる。この譲渡選択画面を見た遊技者は、液晶ディスプレイ11のフレーム部分に設けられている図3に示す選択ボタン11a~11dを操作して、自分の報知期間を譲渡するか否かを決定する(S82)。尚、この選択で遊技者が譲渡しないことを決定した場合、そのスロットマシン1cでは、通常の報知処理が実行される。

【0099】上記S82において、遊技者が譲渡することを決定した場合、そのスロットマシン1cにおけるサブ制御回路基板21は、そのボタン操作の信号を受信する。これを受信したサブ制御回路基板21は、次に、表示制御回路21gを制御し、そのスロットマシン1cでゲームする遊技者に対して、自分の報知期間の譲渡先を選択させる図示しない譲渡先選択画面を液晶ディスプレイ11に表示させる。この譲渡先選択画面には、本遊技システムを構成するスロットマシン1の番号が表示されており、遊技者は、上記と同様に、選択ボタン11a~11dを操作して、自分の報知期間を譲渡する譲渡先のスロットマシン1bを決定する(S83)。そのボタン操作の信号を受信したサブ制御回路基板21は、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から5を減じた25ゲームに変更する(S84)。これにより、スロットマシン1cの報知期間は5ゲーム分短縮され、報知期間が開始される。また、そのスロットマシン1cのサブ制御回路基板21は、譲渡先のスロットマシンを特定するための遊技機特定情報を含む報知期間譲渡データを、管理サーバ40に送信する(S85)。

【0100】管理サーバ40に報知期間譲渡データが受



信されると(S86)、その報知期間譲渡データは管理サーバ40のRAM43に一時記憶される。報知期間譲渡データを受信した管理サーバ40は、その報知期間譲渡データに含まれる遊技機特定情報に基づいて、譲渡先のスロットマシンに対応する通信ポート44bを認識する。そして、その報知期間譲渡データに基づく情報である報知期間付与命令を、その通信ポート44bから出力する(S87)。その報知期間付与命令は、通信ポート21kから第2の遊技機としてのスロットマシン1bにおける情報を受け取る手段として機能するサブ制御回路基板21に入力される(S88)。

【0101】報知期間付与命令を受信したスロットマシン1bでは、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能するサブ制御回路基板21により、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から5に変更するとともに、報知処理を実行する(S89)。これにより、スロットマシン1bは、報知発生抽選で当選しなくても、5ゲーム分の報知期間が開始されるので、その遊技者にとって有利となる。

【0102】以上、変形例4の遊技システムによれば、あるスロットマシン1cで報知発生抽選が当選した場合、そのスロットマシン1cの遊技者は、上述した報知期間譲渡処理を行うことで、別のスロットマシン1bの遊技内容の演出内容である報知内容としての5ゲーム分の報知期間が開始される。よって、スロットマシン1bでゲームを行う遊技者が獲得できるメダル枚数が増える期待値が高くなり、その遊技者にとって有利となる。このように、本遊技システムでは、スロットマシン1cで報知発生抽選が当選したとき、その遊技者は、自分の報知期間である30ゲームのうちの5ゲームを、別のスロットマシン1cの遊技者に譲渡することができるという遊技性を実現することができる。この結果、本遊技システムを構成するスロットマシン1でゲームを行う遊技者同士が互いの報知期間を譲渡し合いながら協力してゲームを楽しむという協調型ゲームを遊技者に提供することができる。

【0103】尚、本変形例4では、譲渡できるゲーム数が予め5ゲームに設定されているが、店舗側が予め譲渡できるゲーム数を任意に設定できるようにしてもよく、遊技者が任意に設定できるようにしてもよい。また、本変形例4では、譲渡先のスロットマシンを1つしか選択できないが、複数のスロットマシン1を譲渡先として選択できるようにしてもよい。また、予め遊技者が任意に譲渡先のスロットマシンを選定できるようにしてもよく、報知発生抽選に当選した時点で遊技者が任意に譲渡先のスロットマシンを指定できるようにしてもよい。

【0104】〔変形例5〕次に、上記実施形態の他の変形例(以下、本変形例を「変形例5」という。)について説明する。本変形例5では、一定時間、どのスロットマシン1でも報知発生抽選の当選が発生しなかったとき

に、次に報知発生抽選で当選するスロットマシン1を予想する報知当選予想処理が実行され、その予想を当てたスロットマシン1では報知期間が開始される構成について説明する。

【0105】図19は、変形例5における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図20は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。上述した変形例1と同様に、管理サーバ40のRAM43には、報知当選不在期間データが記録されており、管理サーバ40はその期間の時間をカウントしている。また、本遊技システムを構成する全てのスロットマシン1は、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選で当選したときには、上記実施形態と同様に、サブ制御回路基板21により、報知当選データを管理サーバ40に送信する。管理サーバ40は、その報知当選データを受信したとき、本遊技システムのいずれかのスロットマシン1で報知発生抽選に当選したことを認識する(S91)。この場合、管理サーバ40は、RAM43に記録されている報知当選不在期間データをリセットする(S103)。いずれのスロットマシン1でも報知発生抽選で当選していない期間中、報知当選不在期間データはカウントされ続ける。

【0106】報知当選不在期間データが予め設定されている所定時間を経過した場合(S92)、管理サーバ40は、報知当選予想開始命令を、全通信ポート44a～44hから全てのスロットマシン1に対して出力する(S93)。その報知当選予想開始命令が各スロットマシン1に受信されると(S94)、サブ制御回路基板21は、次にどのスロットマシン1が報知発生抽選に当選するかを予想する報知当選予想処理を実行する。この報知当選予想処理において、サブ制御回路基板21のCPU21aは、表示制御回路21gを制御し、そのスロットマシン1でゲームする遊技者に対して、どのスロットマシン1を予想するかを選択させる図示しない予想マシン選択画面を液晶ディスプレイ11に表示させる。この予想マシン選択画面には、本遊技システムを構成するスロットマシン1の番号及びキャンセルボタンが表示されており、遊技者は、選択ボタン11a～11dを操作して、自分が予想するスロットマシンの番号又は予想しないことを決定する(S95)。そのボタン操作の信号を受信したサブ制御回路基板21は、予想したスロットマシンを特定するための遊技機特定情報を含むマシン予想データを管理サーバ40に送信する(S96)。

【0107】管理サーバ40は、各スロットマシン1からのマシン予想データを受信したら(S97)、スロットマシンごとにマシン予想データをRAM43に一時記憶する。その後、管理サーバ40がスロットマシン1cから報知当選データを受信したとき(S98)、管理サーバ40は、報知当選データを受信した通信ポート44cからスロットマシン1cが報知発生抽選で当選したこ

とを認識する。そして、管理サーバ40は、そのスロットマシン1cの遊技機特定情報と、RAM43に記憶したマシン予想データに含まれる遊技機特定情報と照らし合わせて、予想的中したスロットマシン1bを特定する(S99)。管理サーバ40は、予想的中したスロットマシン1bに対応する通信ポート44bから、上記報知当選データに基づく情報である報知期間ボーナス命令を出力する(S100)。その報知期間ボーナス命令は、通信ポート21kから第2の遊技機としてのスロットマシン1bにおける情報を受け取る手段として機能するサブ制御回路基板21に入力される(S101)。

【0108】報知期間ボーナス命令を受信したスロットマシン1bでは、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能するサブ制御回路基板21により、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から10に変更するとともに、報知処理を実行する(S102)。これにより、スロットマシン1bは、報知発生抽選で当選しなくても、予想的中した特典として、10ゲーム分の報知期間が開始されるので、その遊技者にとって有利となる。

【0109】以上、変形例5の遊技システムによれば、一定時間、どのスロットマシン1でも報知発生抽選の当選が発生しなかった場合、次に報知発生抽選で当選するスロットマシン1を予想する報知当選予想処理が実行され、その予想を当てたスロットマシン1bでは10ゲーム分の報知期間が開始されるので、遊技者にとって有利となる。したがって、本遊技システムを構成するスロットマシン1でゲームを行う遊技者に、ゲームセンタ等の遊技機で行われる競馬ゲームのような次に報知発生抽選で当選するスロットマシン1を予想するという遊技性を提供することができる。また、一定期間、いずれのスロットマシン1も報知発生抽選で当選しなかった場合、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ が下がっていることが多い。しかし、本遊技システムでは、その一定期間経過後に、予想を的中させた遊技者のスロットマシン1bで報知期間が開始されるので、その遊技者が獲得できるメダル枚数が増える結果、システム全体の実質払出率 $P_p/B_p$ が上げることができる。よって、システム全体の実質払出率を一定に維持することが可能となり、店舗の安定した収益を確保することが可能となる。

【0110】尚、本変形例5では、予想を的中させた遊技者のスロットマシン1bで報知期間が開始されるという特典を付与する構成について説明したが、例えば、予想を的中させた遊技者に所定枚数のメダルを払い出すような他の特典を付与するようにしてもよい。また、例えば、報知当選予想処理で予想を行う遊技者から、メダルを受け取るようにしてもよい。この場合、例えば、本遊技システムを構成する全てのスロットマシン1についてオッズを設定し、予想的中した場合には、その遊技者から受け取ったメダル枚数にオッズを乗じた枚数のメダ

ルを払い出すようにしてもよい。また、本変形例5では、次に報知発生抽選で当選するスロットマシン1を予想する構成について説明したが、例えば、所定期間内に一番多くのメダル枚数を払い出すスロットマシンを予想したり、逆に所定期間内に一番少ないメダル枚数を払い出すスロットマシンを予想したりする構成としてもよい。また、本変形例5では、一定期間、報知発生抽選で当選しない場合に、予想を的中させた遊技者に特典を付与する構成について説明したが、一定期間内に報知発生抽選で当選が発生している場合においても、例えば一定期間ごとに予想を的中させる遊技を行ってもかまわない。

【0111】〔変形例6〕次に、上記実施形態の他の変形例(以下、本変形例を「変形例6」という。)について説明する。本変形例6では、本遊技システムを構成する全てのスロットマシン1の液晶ディスプレイ11にそれぞれビンゴカード画面を表示させ、いずれかのスロットマシン1で報知発生抽選の当選が発生したときに、任意のビンゴ用数値を発生させてビンゴゲームを行い、最初にビンゴが完成したスロットマシン1では報知期間が開始される構成について説明する。

【0112】図21は、変形例6における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャートであり、図22は、本遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図である。本遊技システムを構成する全てのスロットマシン1の液晶ディスプレイ11には、図示しないビンゴカード画面が表示されている。このビンゴカード画面は、サブ制御回路基板21により任意に選択された1~100の数値が任意に配列されたものであり、その数値配列を示すビンゴ数値配列データはRAM21dに記憶されている。尚、ビンゴカードの数値配列は、一般には、スロットマシン1ごとにそれぞれ異なっている。第1の遊技機としての各スロットマシン1は、サブ制御回路基板21で行われる報知発生抽選で当選したとき、上記実施形態と同様に、サブ制御回路基板21により、報知当選データを管理サーバ40に送信する(S111)。その報知当選データを受信した管理サーバ40は、1~100の範囲内の乱数を抽出する処理を行い(S112)、その報知当選データに基づく情報である乱数データを全通信ポート44a~44hから第2の遊技機としての全てのスロットマシン1に対して出力する(S113)。その乱数データは、通信ポート21kからスロットマシン1bにおける情報を受け取る手段として機能するサブ制御回路基板21に入力される(S114)。

【0113】乱数データが各スロットマシン1に受信されると、サブ制御回路基板21は、その乱数データが示す数値をRAM21dに記憶する。このとき、その数値が、RAM21dに記憶されているビンゴ数値配列データに含まれている場合、サブ制御回路基板21は、RA



M21dのビンゴ数値配列データ中のその数値に所定の符号を付すとともに、表示制御回路21gを制御して、液晶ディスプレイ11に表示されている数値のうち該当する数値に印を付ける(S115)。このようにして、いずれかのスロットマシン1で報知発生抽選に当選するたびに、管理サーバ40でビンゴ用の数値が発生し、ビンゴカードの数値に印を付けていくことになる。

【0114】スロットマシン1bでビンゴが成立した場合(S116)、遊技内容を変更する手段及び演出を変更する手段として機能するサブ制御回路基板21により、RAM21dに記憶されている終了ゲーム数データを30から10に変更するとともに、報知処理を実行する(S117)。これにより、スロットマシン1bは、報知発生抽選で当選しなくても、ビンゴが成立した特典として、10ゲーム分の報知期間が開始されるので、その遊技者にとって有利となる。

【0115】また、ビンゴが成立したスロットマシン1bは、サブ制御回路基板21により、通信ポート21kからビンゴ成立データを管理サーバ40に送信する(S118)。管理サーバ40は、これを受信すると(S119)、そのビンゴ成立データに基づく情報であるビンゴ初期化命令を、ビンゴが成立したスロットマシン1b以外の全てのスロットマシン1に送信する(S120)。スロットマシン1におけるサブ制御回路基板21は、これを受信すると(S121)、RAM21dに記憶されていたビンゴ数値配列データを新しいビンゴ数値配列データに変更する処理を行う(S122)。これにより、すべてのスロットマシンで再度ビンゴゲームが実行される。

【0116】以上、変形例6の遊技システムによれば、いずれかのスロットマシン1で報知発生抽選の当選が発生したときに、任意のビンゴ用数値が発生して、各スロットマシン1のビンゴカード画面のビンゴを成立させるビンゴゲームを行い、最初にビンゴが完成したスロットマシン1では10ゲーム分の報知期間が開始されるので、遊技者にとって有利となる。したがって、本遊技システムを構成するスロットマシン1でゲームを行う遊技者に、スロットマシンの遊技性に加えて、ビンゴゲームの遊技性も提供することができる。

【0117】尚、本変形例6では、ビンゴが成立したスロットマシンで報知期間が開始されるという特典を付与する構成について説明したが、そのスロットマシンの遊技者にメダルを払い出す等の他の特典を付与する構成としてもよい。また、本変形例6では、最初にビンゴが成立したスロットマシンからのビンゴ成立データを管理サーバが受信した時点で、各スロットマシンのビンゴが初期化する説明をしたが、そのままビンゴゲームを初期化せずに所定の条件に達するまで、ビンゴゲームを続行してもよい。

【0118】以上、本実施形態並びに変形例1～6によ

れば、一般に互いに異なるゲームフィールドで遊技を行う複数のスロットマシン1で構成される遊技システムにおいて、今までにない斬新な遊技性を提供することができる。

【0119】尚、本実施形態では、第1の遊技機としてのスロットマシン1の遊技結果や遊技状態に応じて、第2の遊技機としての他のスロットマシン1における報知内容を変更することで、種々の遊技性を提供しているが、例えば、停止操作のみで少なくとも1つのリールを停止して、特定の賞群の中の役の入賞の有無を決めるCTゲームの期間や、賞群抽選テーブルにおいてハズレの数値幅部分がメダルをベットせずに再ゲームできるリプレイとなっているRTゲームの期間などを延長したり短縮したりして、第2の遊技機としての他のスロットマシン1の遊技内容を変更するものであってもよい。また、第1の遊技機としてのスロットマシン1の遊技結果や遊技状態に応じて、第2の遊技機としての他のスロットマシン1における賞群抽選テーブルを変更するようにしてもよい。また、スロットマシン1の停止ボタン7a、7b、7cを操作する順序により遊技結果や遊技状況が変わる場合には、第1の遊技機としてのスロットマシン1の遊技結果や遊技状態に応じて、第2の遊技機としての他のスロットマシン1における操作順序の報知が開始するようにしてもよい。また、第1の遊技機としてのスロットマシン1の遊技結果や遊技状態に応じて、内部抽選で当選した賞群に対応する図柄を入賞ライン状に引込むことができる停止ボタン7a、7b、7cを操作タイミングの報知を第2の遊技機としての他のスロットマシン1で開始するようにしてもよい。

【0120】また、上記実施形態並びに各変形例では、遊技者が獲得できると期待されるメダル枚数の期待が高まったり低くなったりして変更されるように遊技内容が変更する場合について説明したが、このような期待に関係しない遊技内容を変更するようにしてもよい。

【0121】また、上記実施形態並びに各変形例では、パチンコ店における1つの遊技島に設置される複数のスロットマシン1で構成される遊技システムについて説明したが、パチンコ店全体のスロットマシン1で構成される遊技システムあるいは複数の店舗にそれぞれ設置されるスロットマシン1で構成される遊技システムであっても同様である。

【0122】また、上記実施形態並びに各変形例では、パチンコ店に設置されるスロットマシン1で構成される遊技システムについて説明したが、ゲームセンタ等に設置されるメダルゲーム機等で構成される遊技システムであっても同様である。また、同一種類の遊技機から構成される遊技システムでなく、パチンコ機とパチスロ機のように互いに種類が異なる遊技機から構成される遊技システムであっても、本発明を適用することができる。

【0123】

【発明の効果】請求項1乃至6並びに17、19及び20の発明によれば、遊技システムを構成する第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技結果に応じて、その遊技システムを構成する第2の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技内容が遊技者にとって有利な方向に変更されるという遊技性を提供でき、複数の遊技機間で所定の情報を通信する通信機能を利用して、遊技者に対し今までにない斬新な遊技性を提供することが可能となるという優れた効果がある。特に、請求項2の発明によれば、第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技結果に関連して、第2の遊技機の遊技における演出が遊技者にとって有利となるように変更されるという新たな遊技性を遊技者に提供することができるという優れた効果がある。また、請求項3の発明によれば、第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技結果に関連して、第2の遊技機の遊技における報知期間等の報知内容が遊技者にとって有利となるように変更されるという新たな遊技性を遊技者に提供することができるという優れた効果がある。また、請求項4の発明によれば、第1の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技結果に関連して、第2の遊技機で遊技を行う遊技者の遊技価値量に関する期待値が遊技者にとって有利となるように変化するという新たな遊技性を遊技者に提供することができるという優れた効果がある。また、請求項5の発明によれば、第2の遊技機が遊技内容を変更できない状態にあるときや遊技内容を変更するのが適切でない状態にあるときに、遊技内容が遊技者にとって有利となるように変更されるチャンスを本遊技システムで遊技を行う遊技者が有効に利用することができるという優れた効果がある。また、請求項6の発明によれば、装置の簡素化を図ることができるという優れた効果がある。

【0124】請求項7乃至9並びに18及び21の発明によれば、第2の遊技機で遊技を行う遊技者の獲得できる遊技価値の量が、第1の遊技機で遊技する遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態に影響を受けるという遊技性を提供することができ、複数の遊技機間で所定の情報を通信する通信機能を利用して、遊技者に対し今までにない斬新な遊技性を提供することが可能となるという優れた効果がある。特に、請求項8の発明によれば、第2の遊技機が遊技内容を変更できない状態にあるときや遊技内容を変更するのが適切でない状態にあるときに、他の遊技者の遊技結果又は遊技中の遊技状態により、自分の遊技価値の量に変更されるという遊技性を、本遊技システムで遊技を行う遊技者が有効に提供することができるという優れた効果がある。また、請求項9の発明によれば、装置の簡素化を図ることができるという優れた効果がある。

【0125】請求項10乃至16並びに22、23、24及び25の発明によれば、複数の遊技機を備える遊技機システム全体の払出量を払出統括装置で一括管理することが可能なので、遊技機の実際の払出率がその遊技機

の設定払出率から大きくズレても店舗の安定した収益を確保することが可能となり、複数の遊技機間で所定の情報を通信する通信機能を利用して、遊技者に対し今までにない斬新な遊技性を提供することが可能となるという優れた効果がある。特に、請求項11及び14の発明によれば、装置の簡素化を図ることができるという優れた効果がある。また、請求項12及び15の発明によれば、遊技システムを構成する全ての遊技機の払出量を所定量に保つことができるので、システム全体の払出量を管理でき、その遊技システムを採用する店舗等の安定した収益を確保することができるという優れた効果がある。また、請求項16の発明によれば、遊技システム全体の実際の払出率がシステム全体の設定払出率となるように維持することが可能となるので、その遊技システムを採用する店舗等の安定した収益をより確実に確保することができるという優れた効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】実施形態に係る遊技システムにおける通信処理の流れを示すフローチャート。

20 【図2】同遊技システム全体の概略構成を示す説明図。

【図3】同遊技システムを構成するスロットマシンの外觀斜視図。

【図4】同スロットマシンの内部構造を示す概略構成図。

【図5】同スロットマシンの電気回路の一部を示すブロック図。

【図6】同スロットマシンのサブ制御回路基板において行われる報知発生抽選処理の流れを示すフローチャート。

30 【図7】同スロットマシンの報知期間中における報知処理の流れを示すフローチャート。

【図8】同遊技システムを構成する管理サーバの概略構成を示すブロック図。

【図9】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。

【図10】同遊技システム全体のメダル払出量を制御するためのシステム払出制御処理の流れを示すフローチャート。

40 【図11】変形例1における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。

【図12】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。

【図13】変形例2における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。

【図14】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。

【図15】変形例3における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。

50 【図16】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。



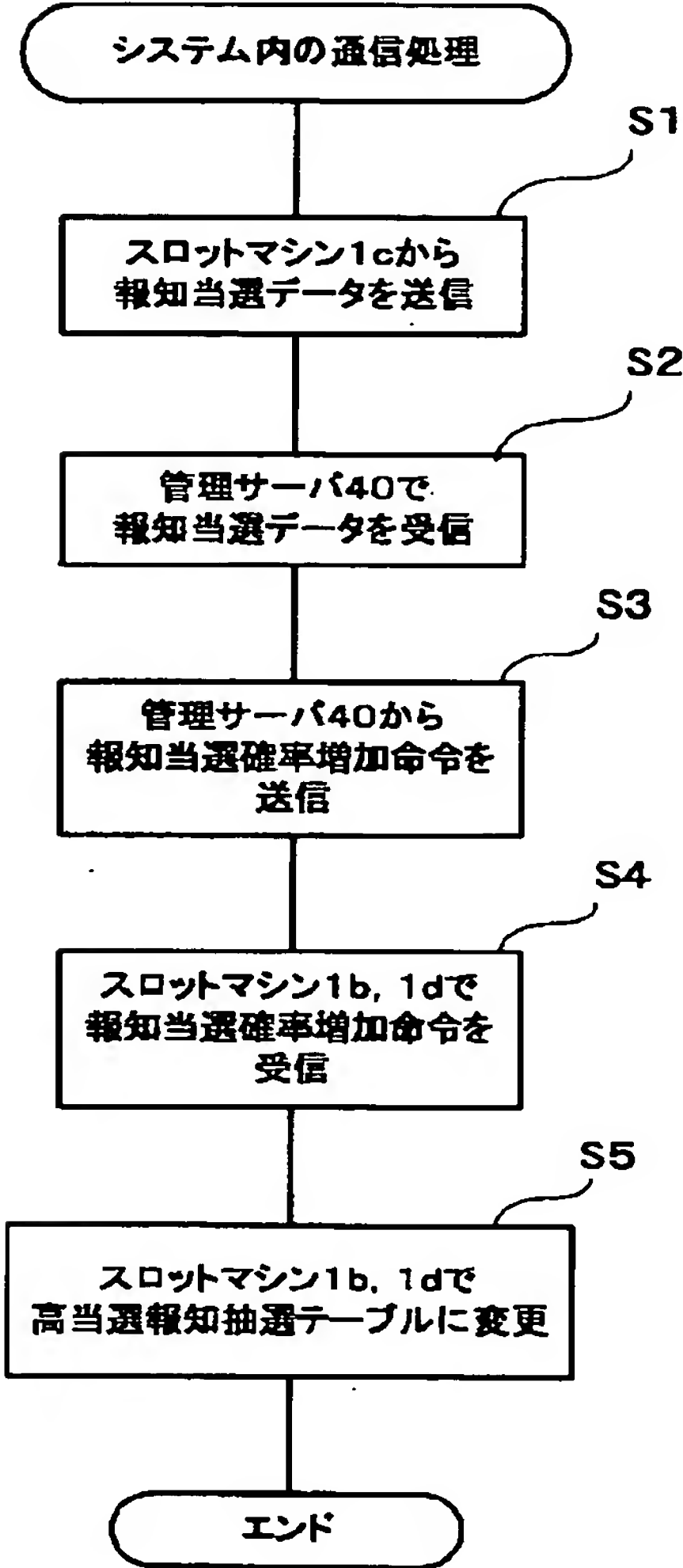
51

52

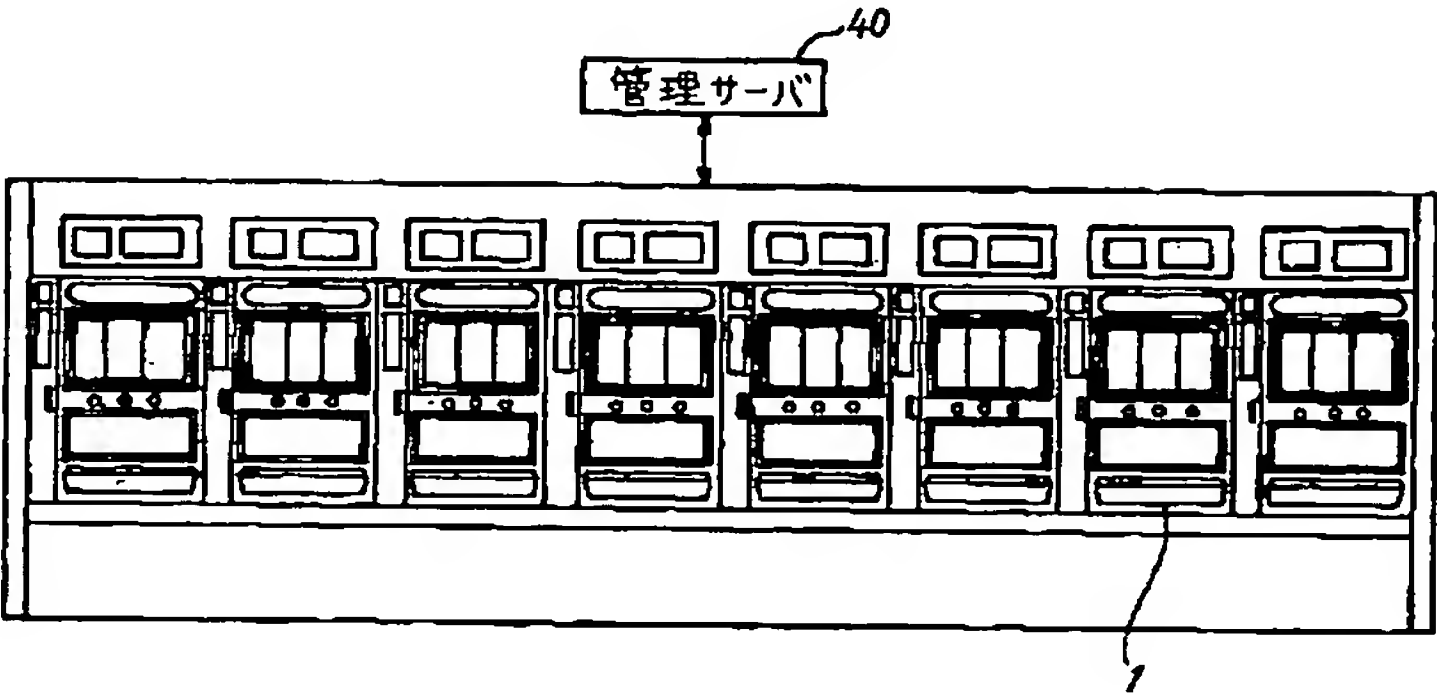
【図17】変形例4における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。  
【図18】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。  
【図19】変形例5における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。  
【図20】同遊技システムにおけるネットワーク構成及びゲームの概要を示す説明図。  
【図21】変形例6における遊技システムの通信処理の流れを示すフローチャート。  
【図22】同遊技システムにおけるネットワーク構成及び\*

\*びゲームの概要を示す説明図。  
【符号の説明】  
1        スロットマシン  
6        スタートレバー  
7a, 7b, 7c   停止ボタン  
11       液晶ディスプレイ  
11a, 11b, 11c, 11d   選択ボタン  
16a, 16b, 16c   リール  
17       メイン制御回路基板  
21       サブ制御回路基板  
40       管理サーバ

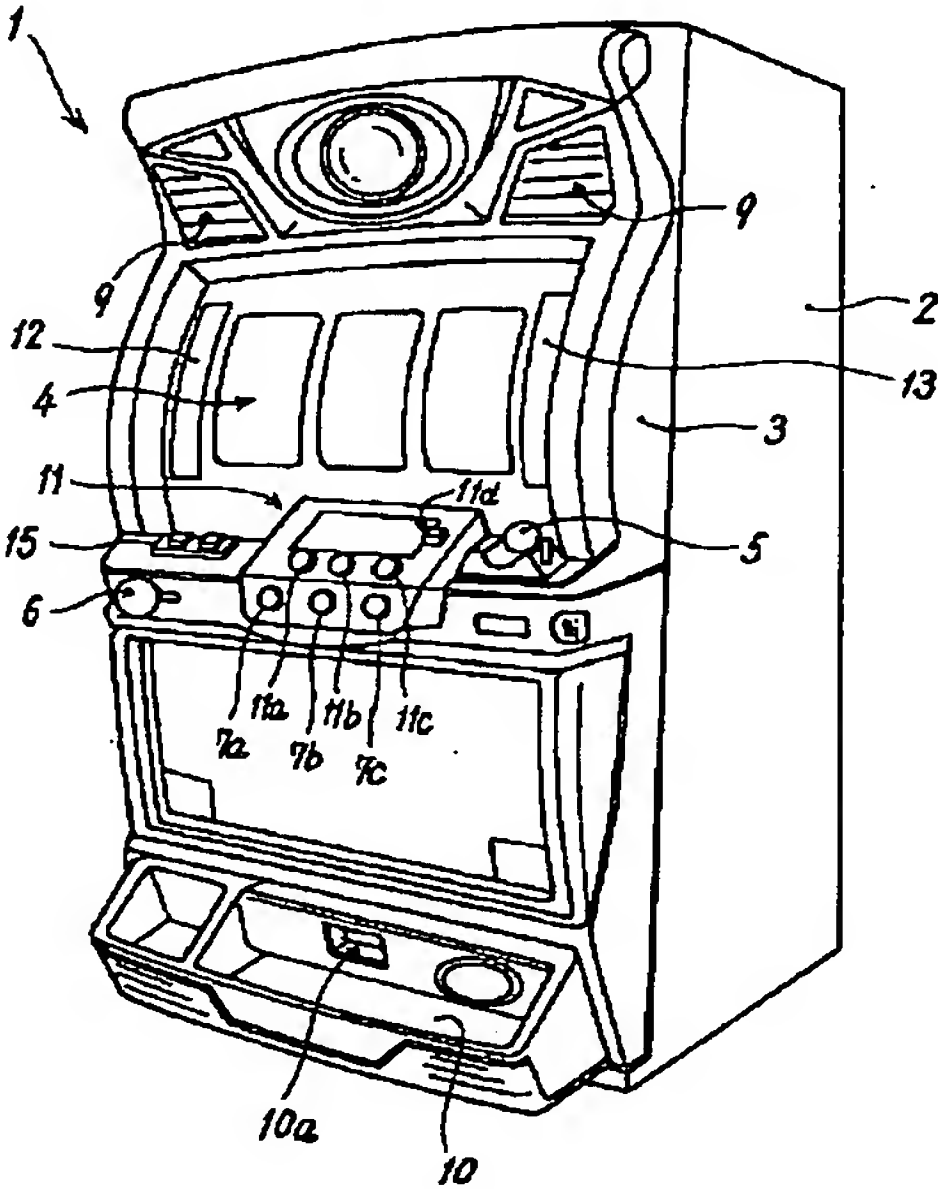
【図1】



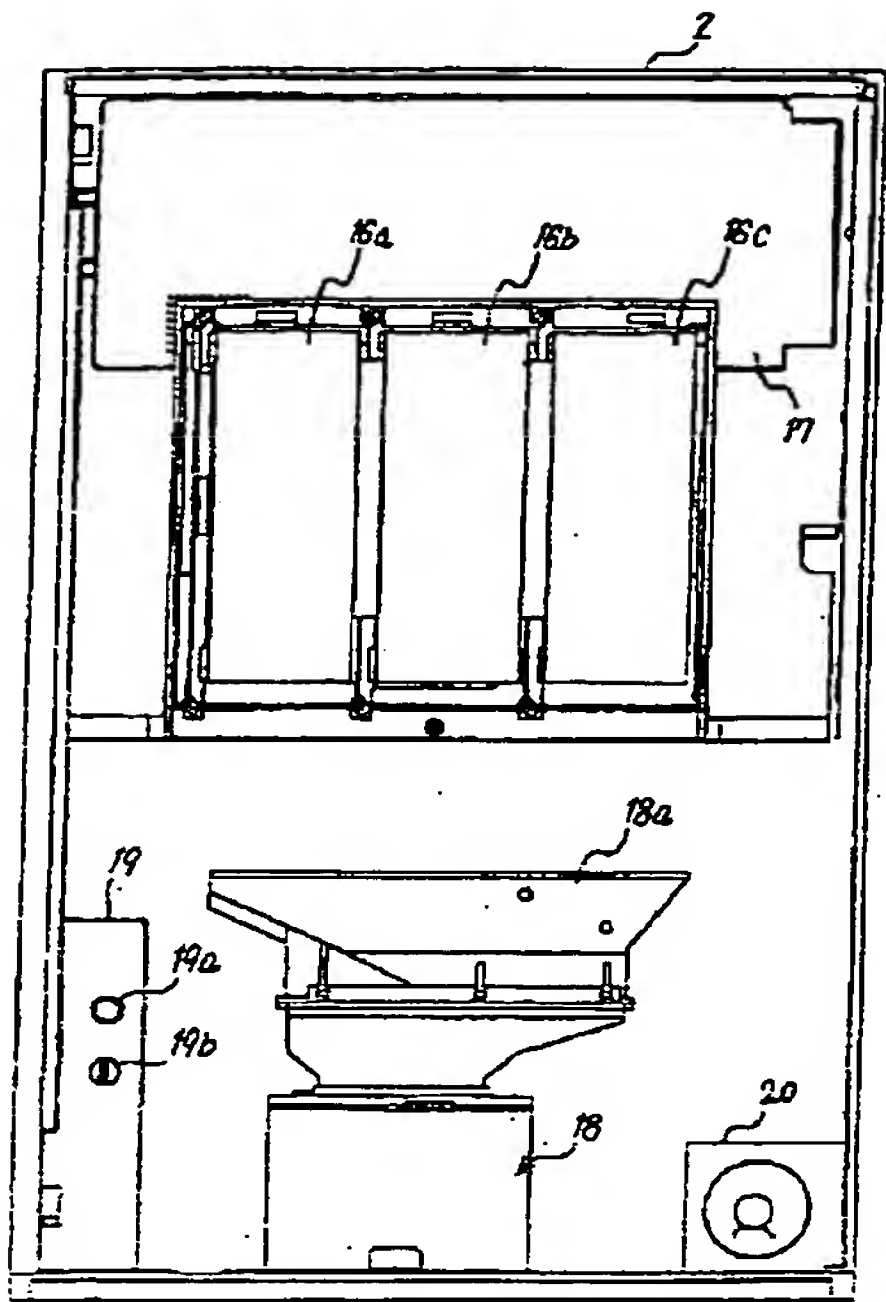
【図2】



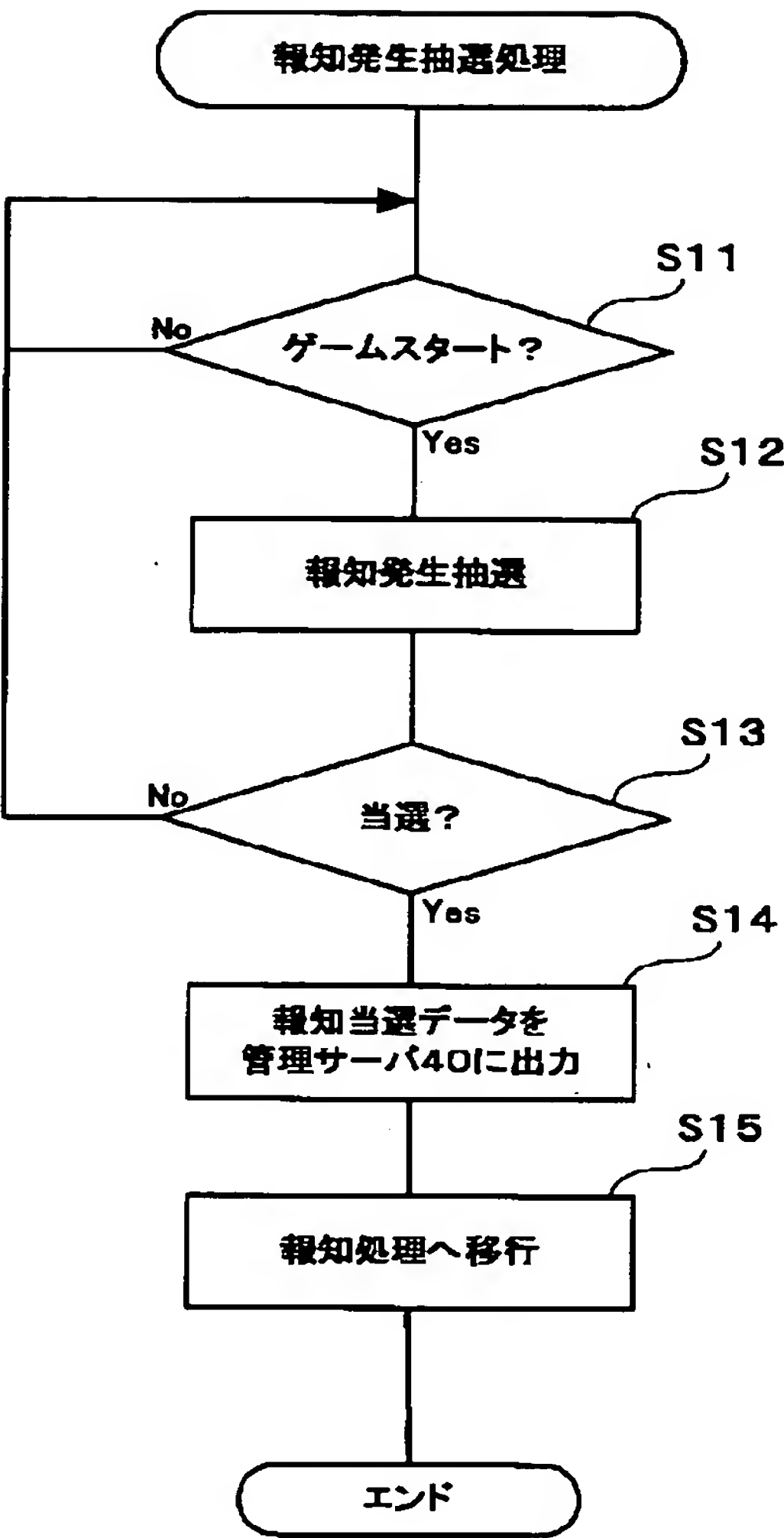
【図3】



【図4】

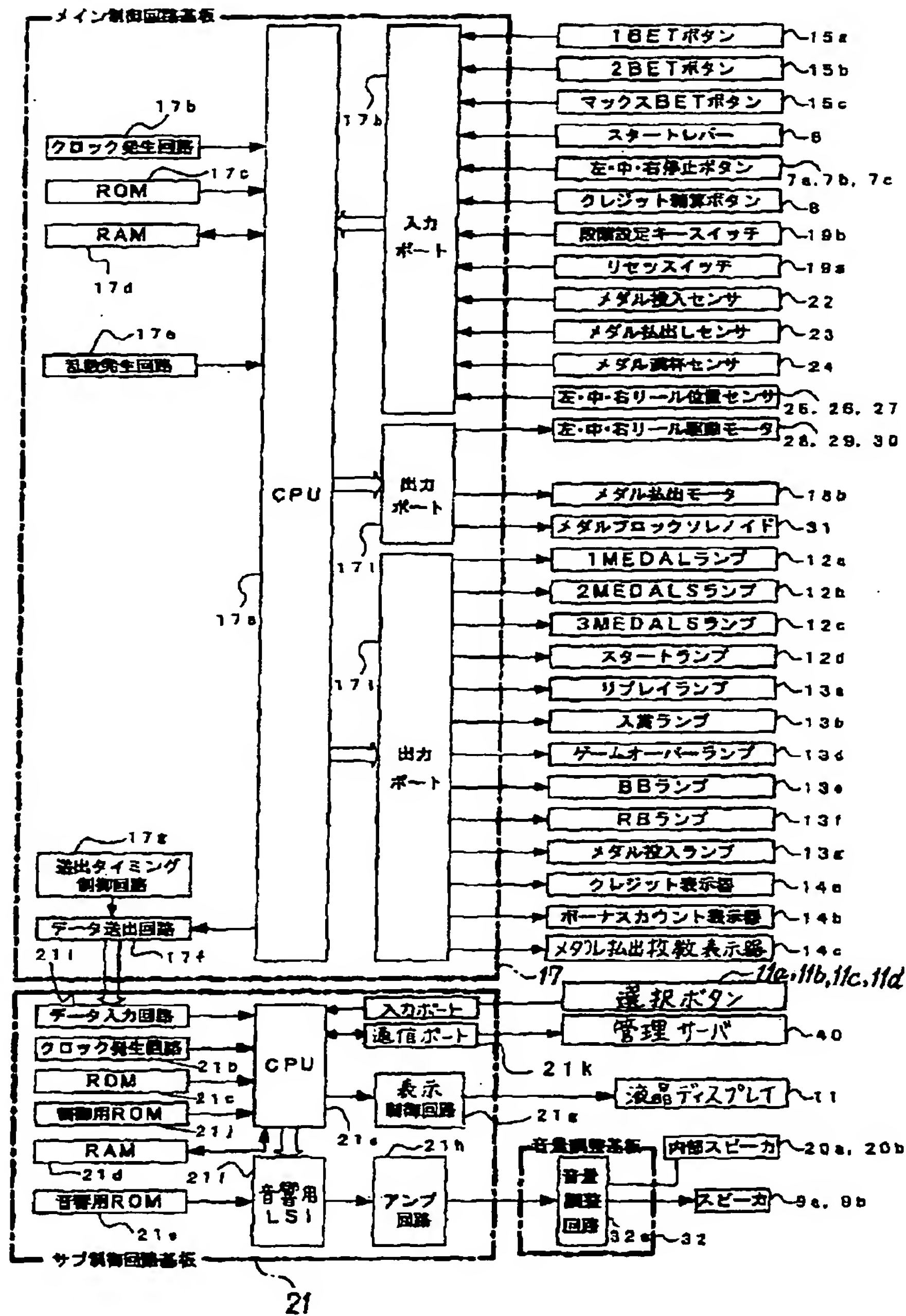


【図6】

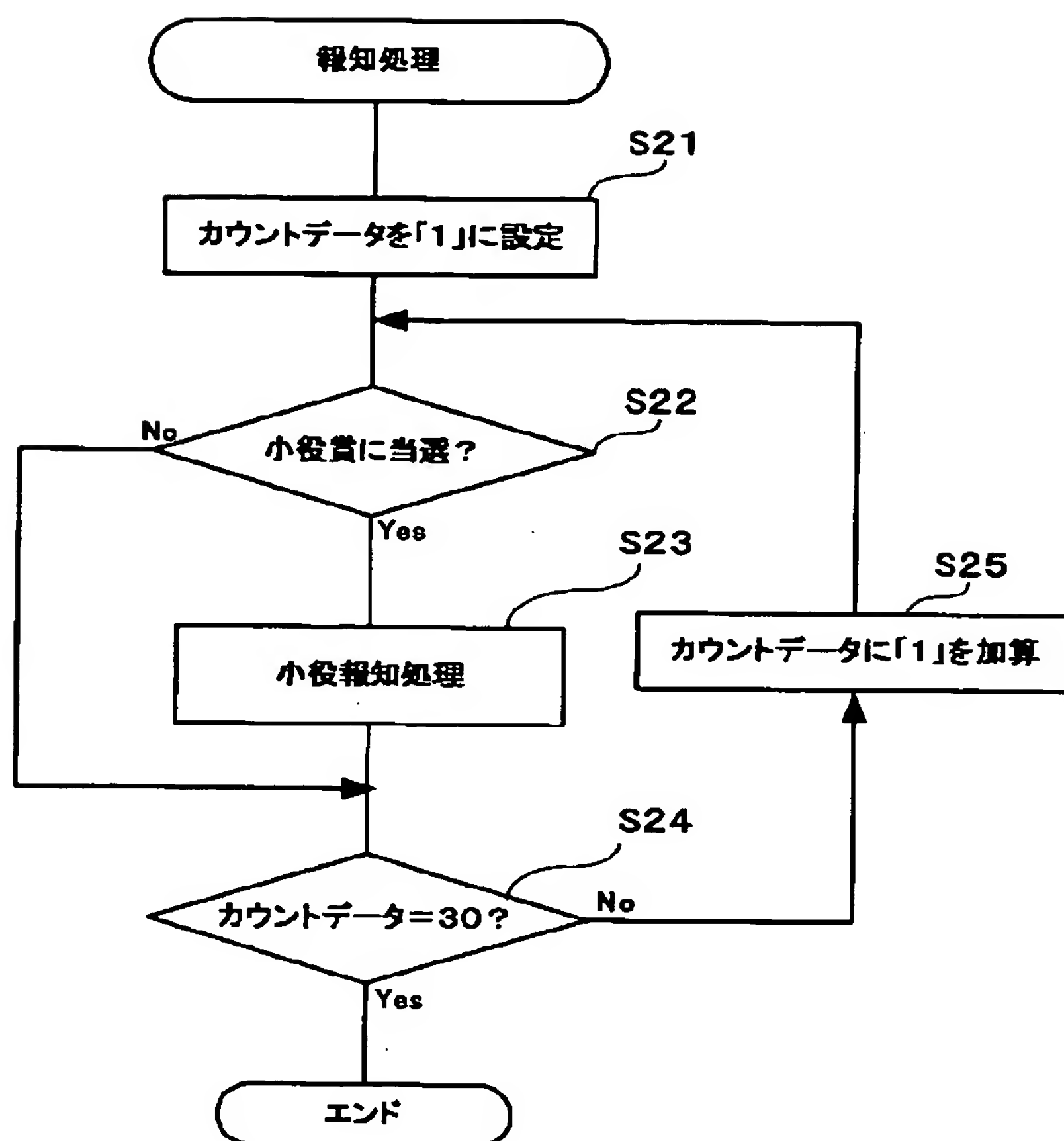




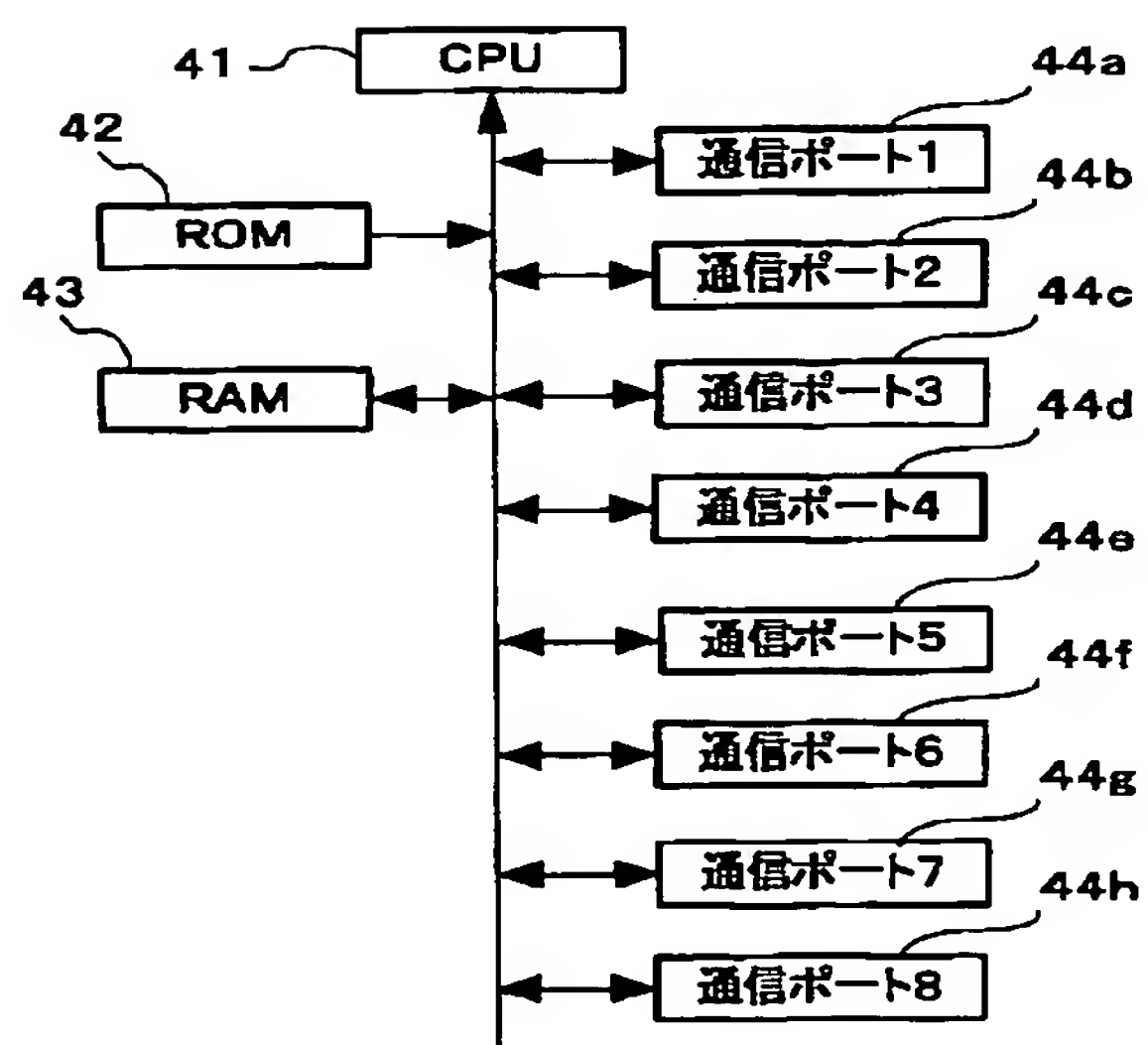
【図5】



【図7】

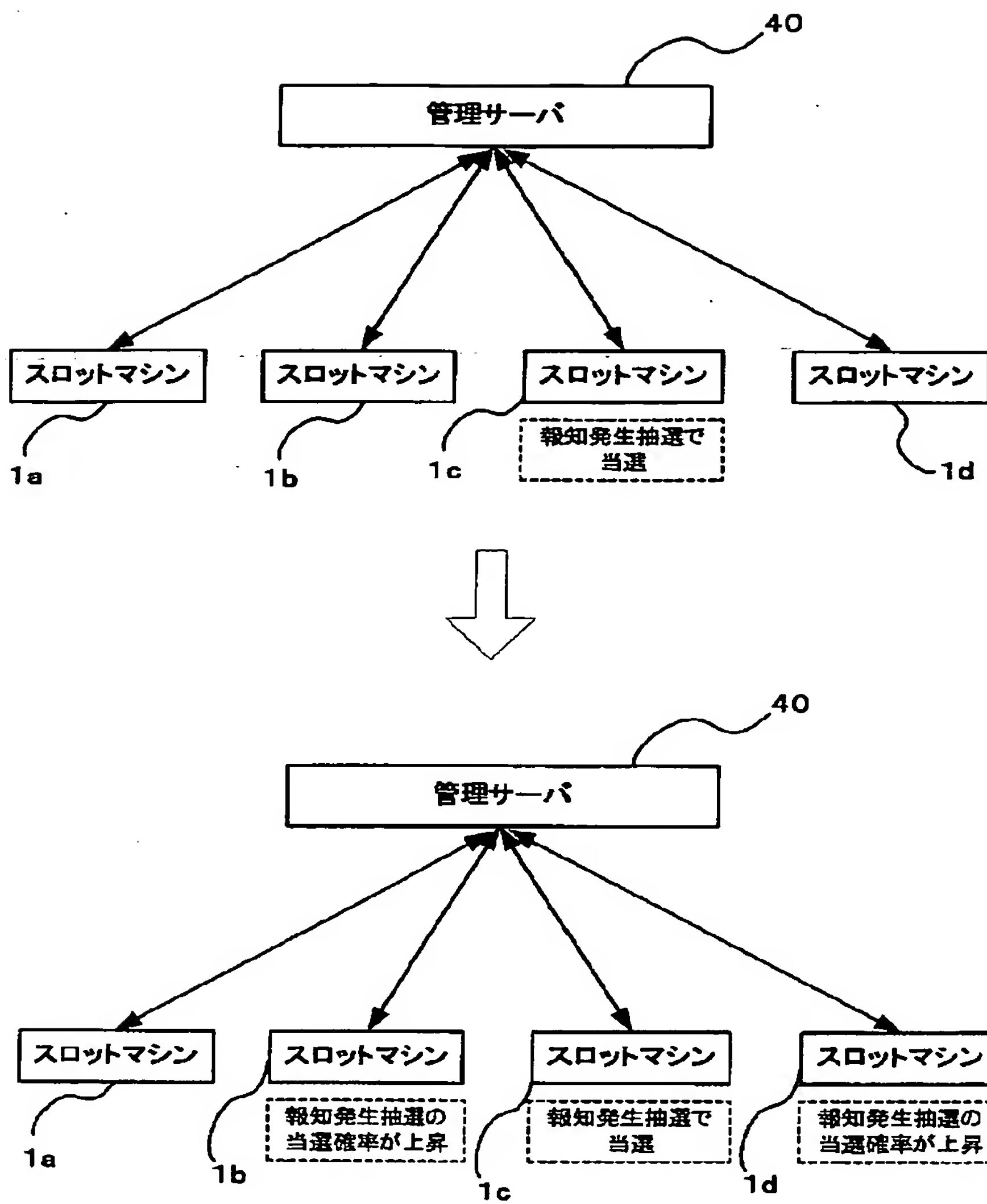


【図8】

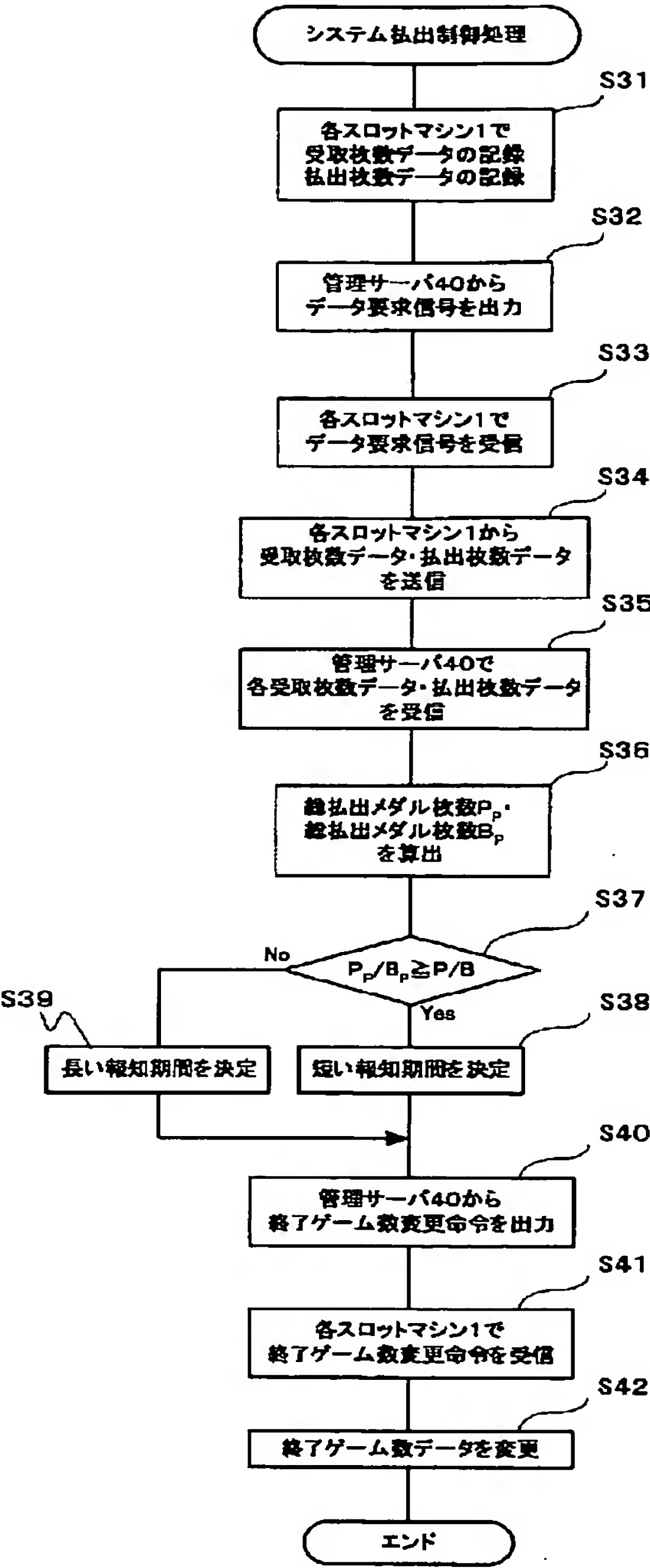




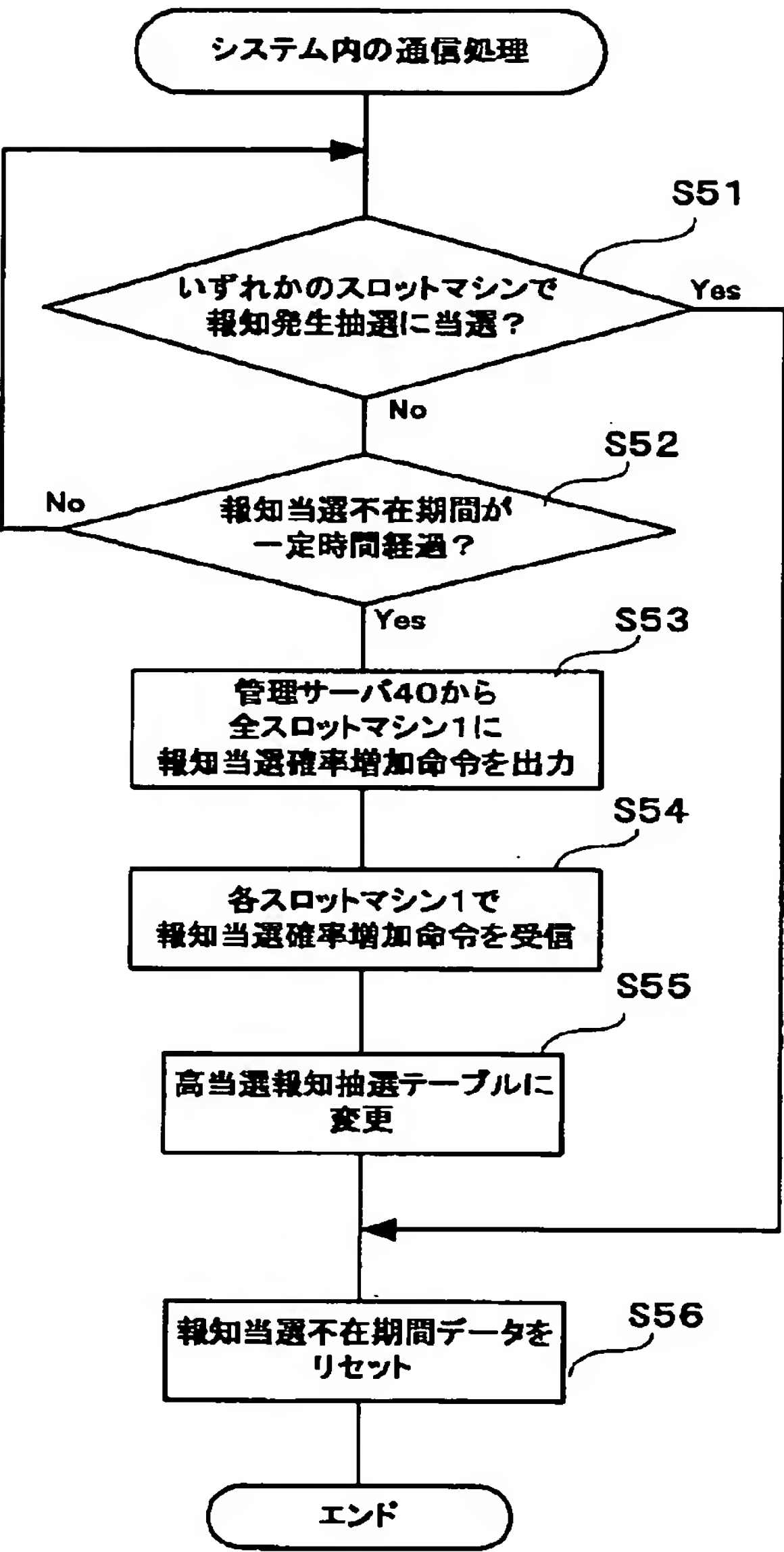
【図9】



【図10】

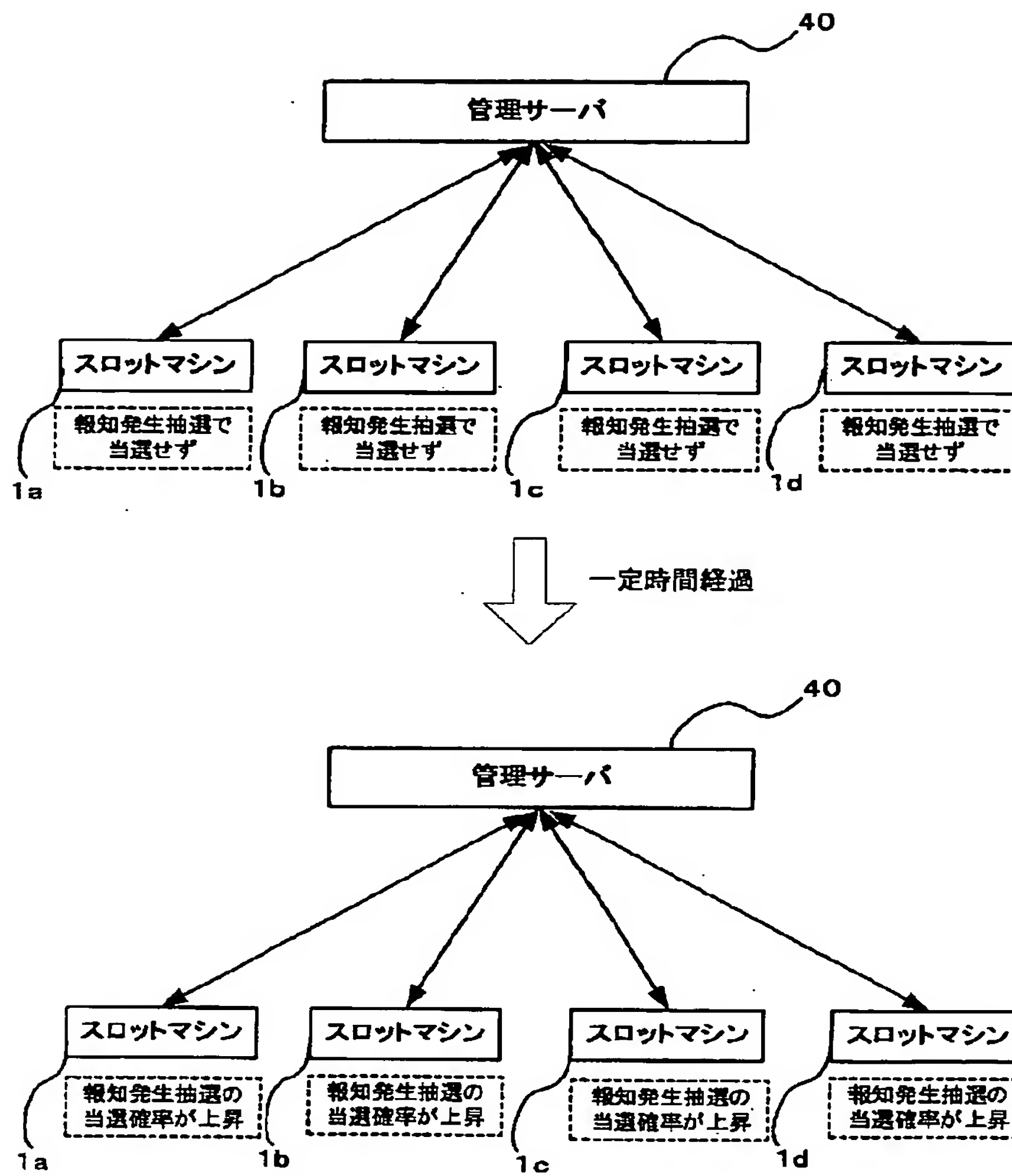


【図11】

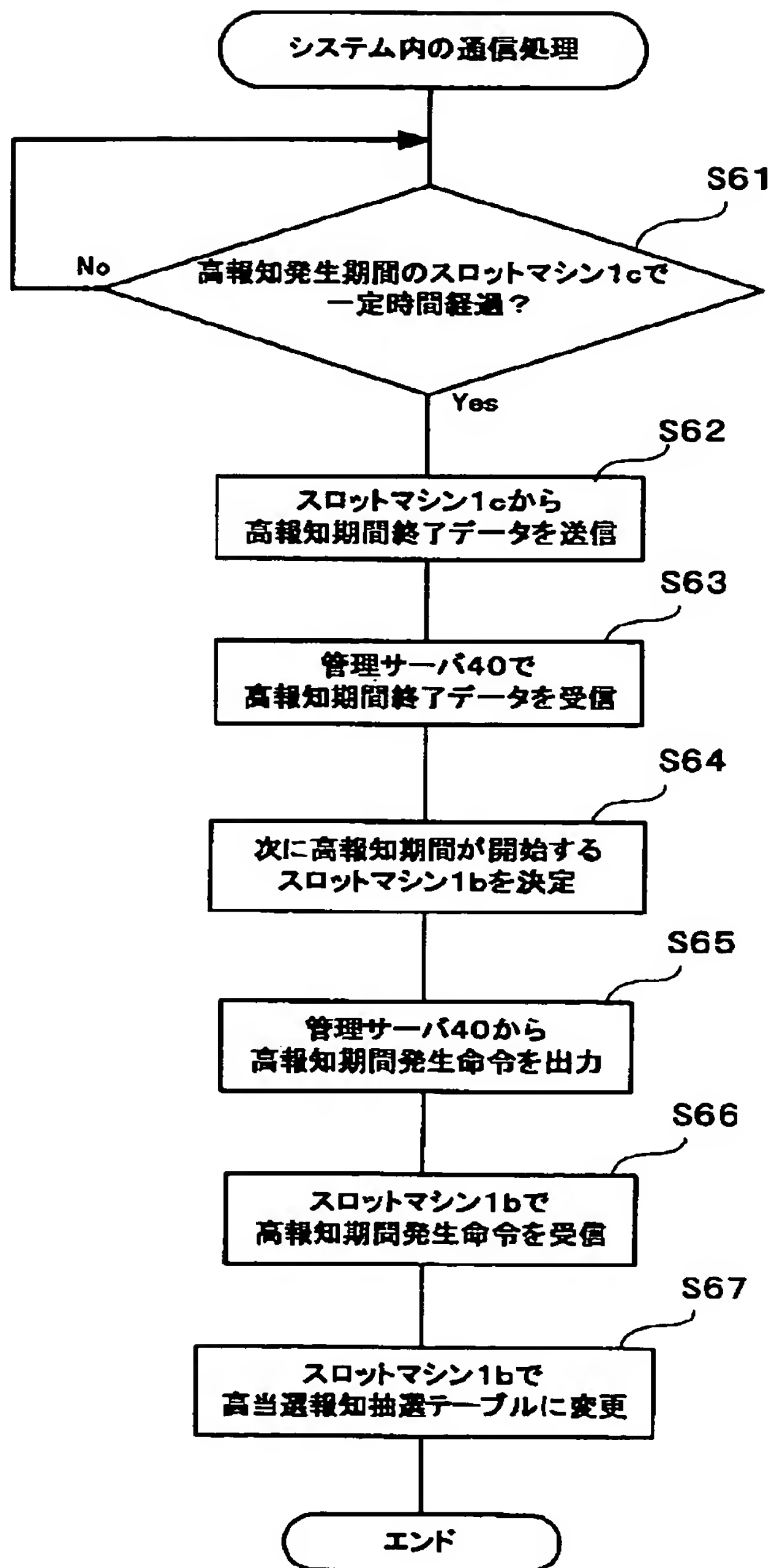




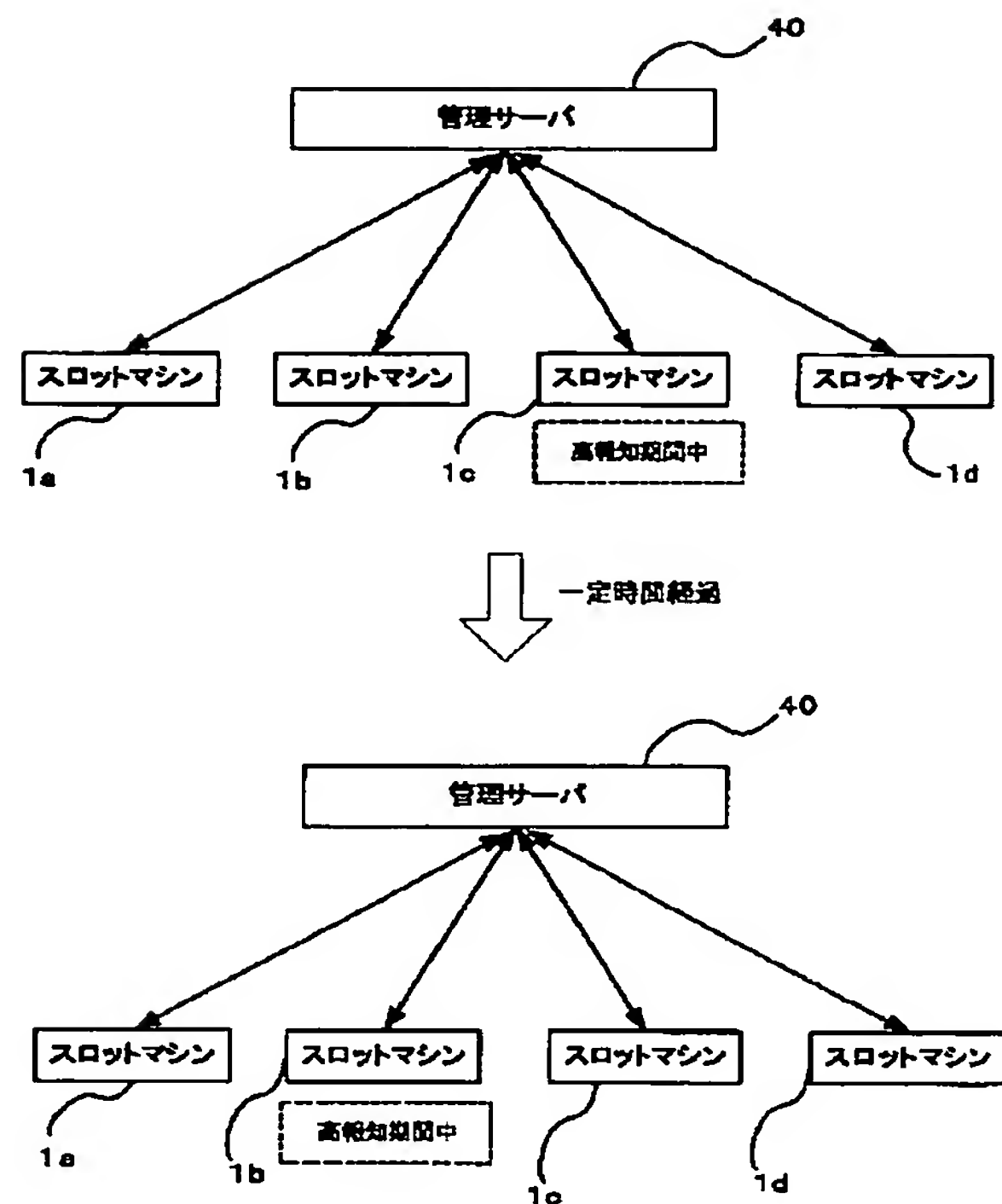
【図12】



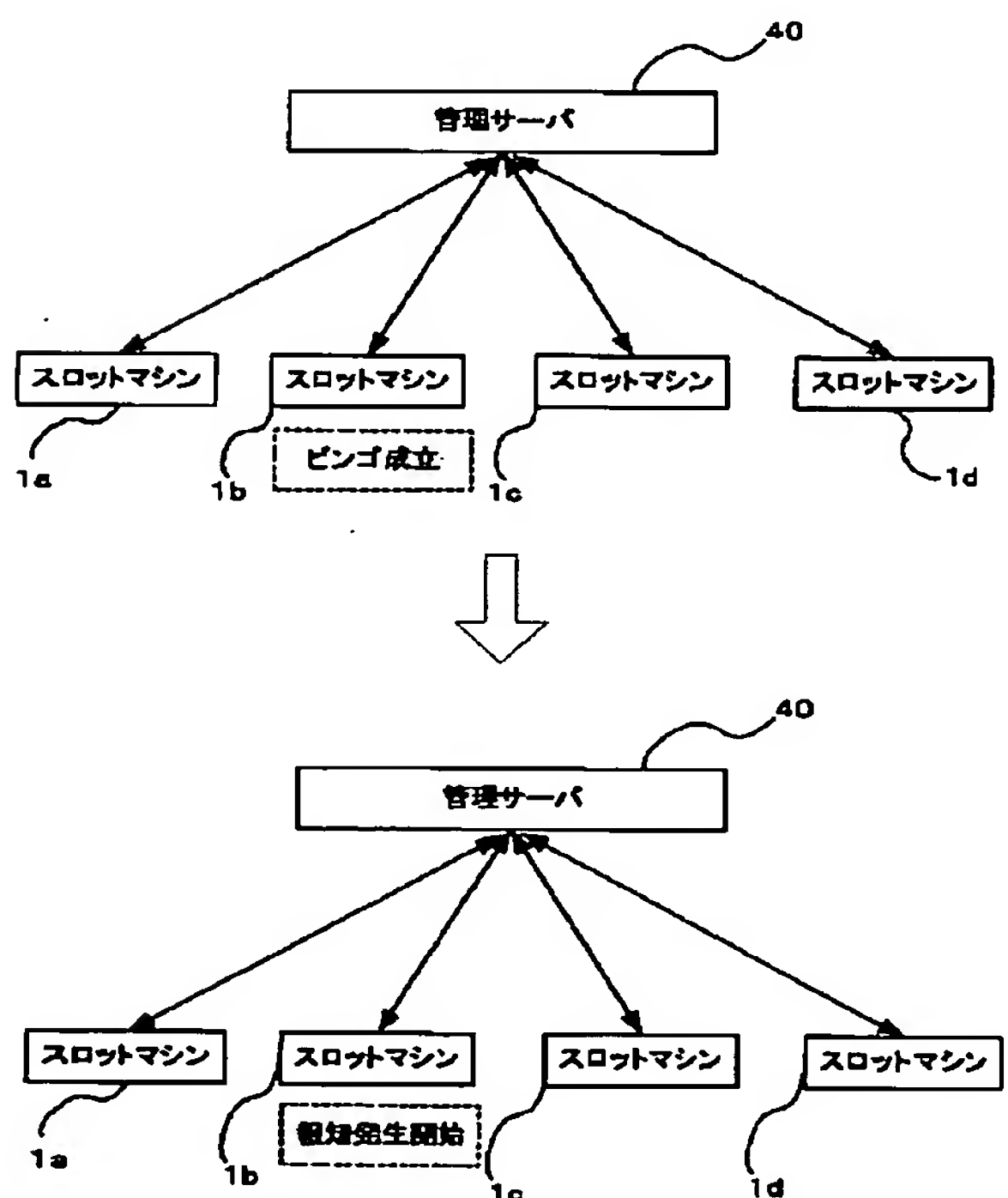
【図13】



【図14】

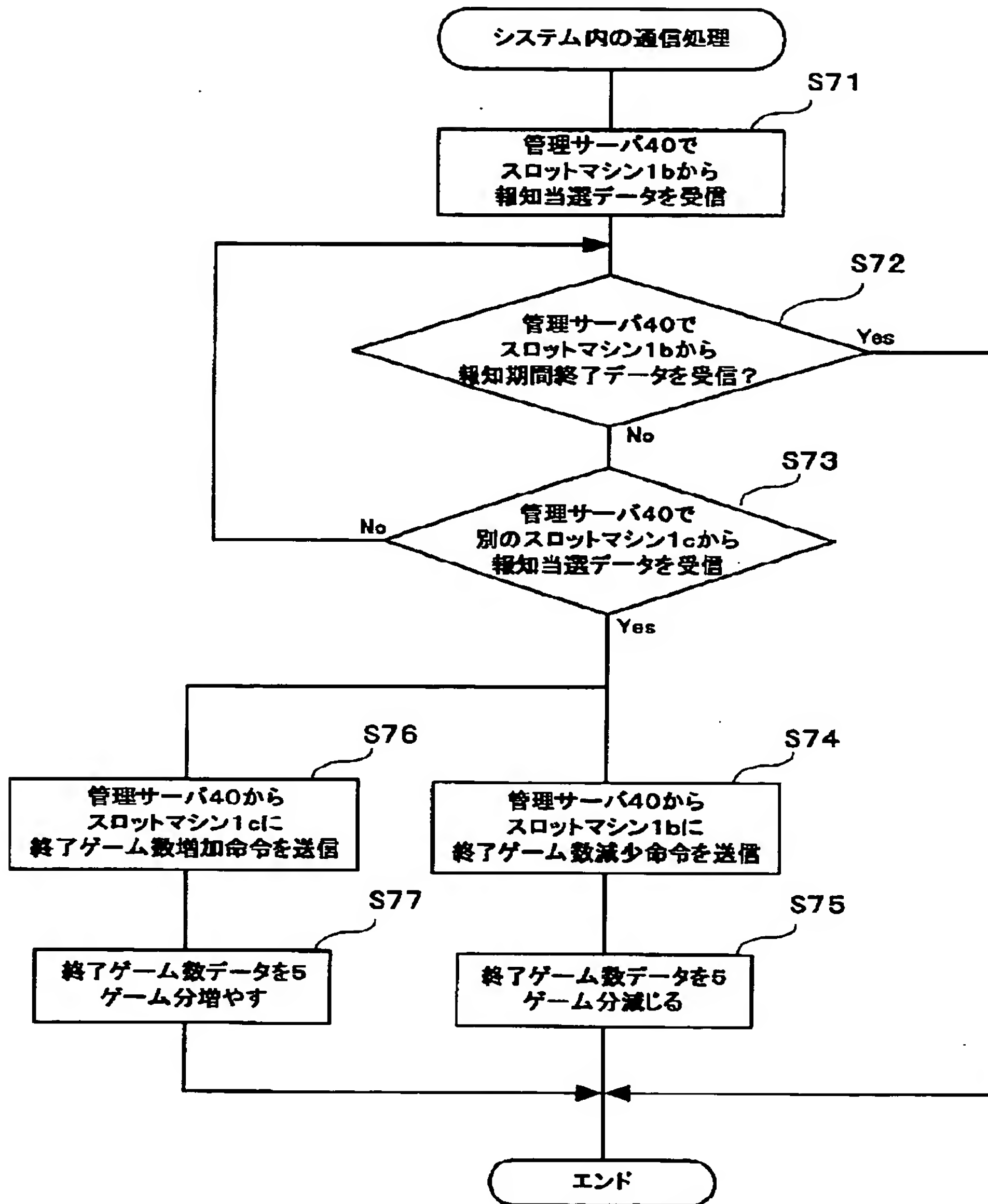


【図22】

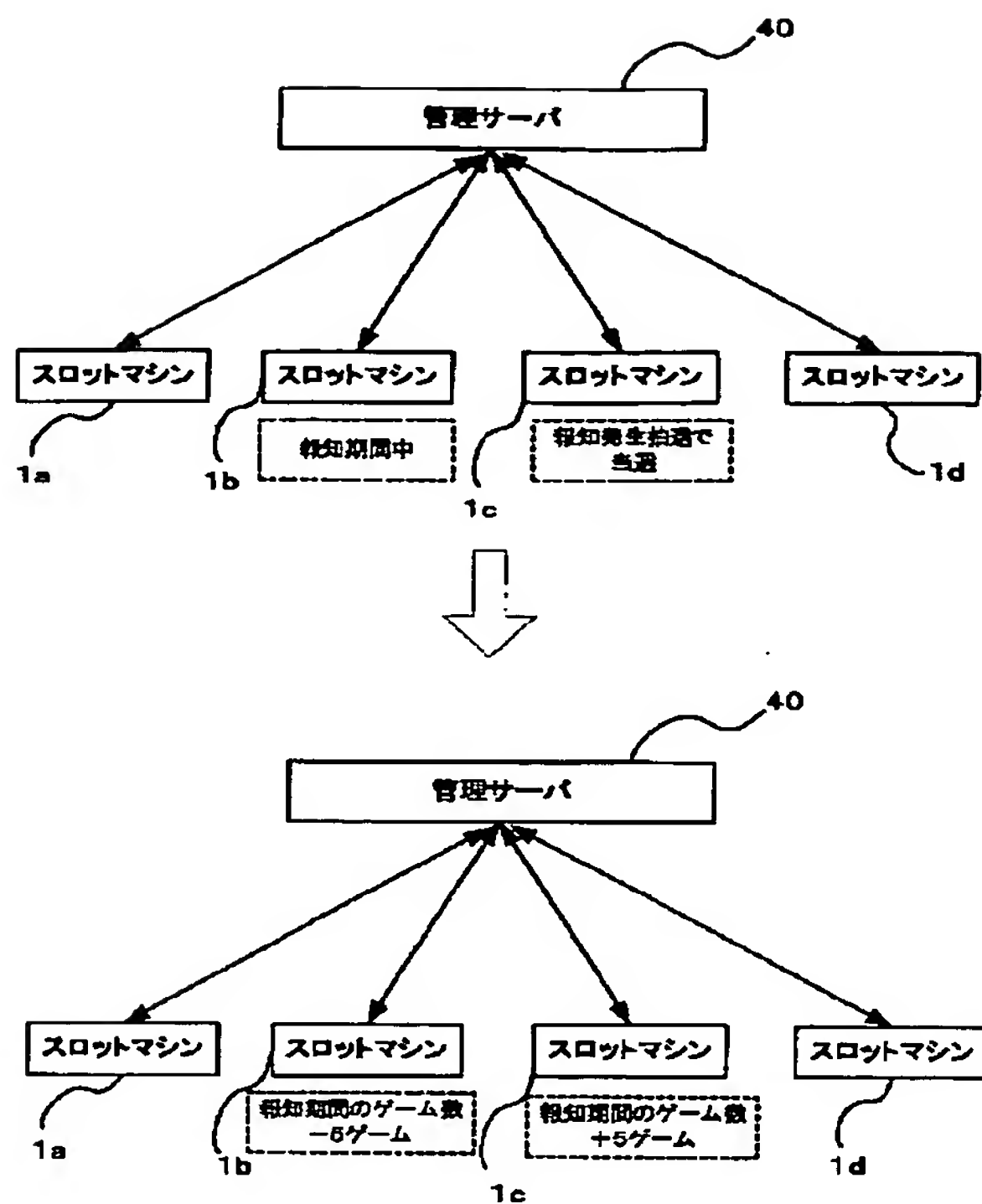




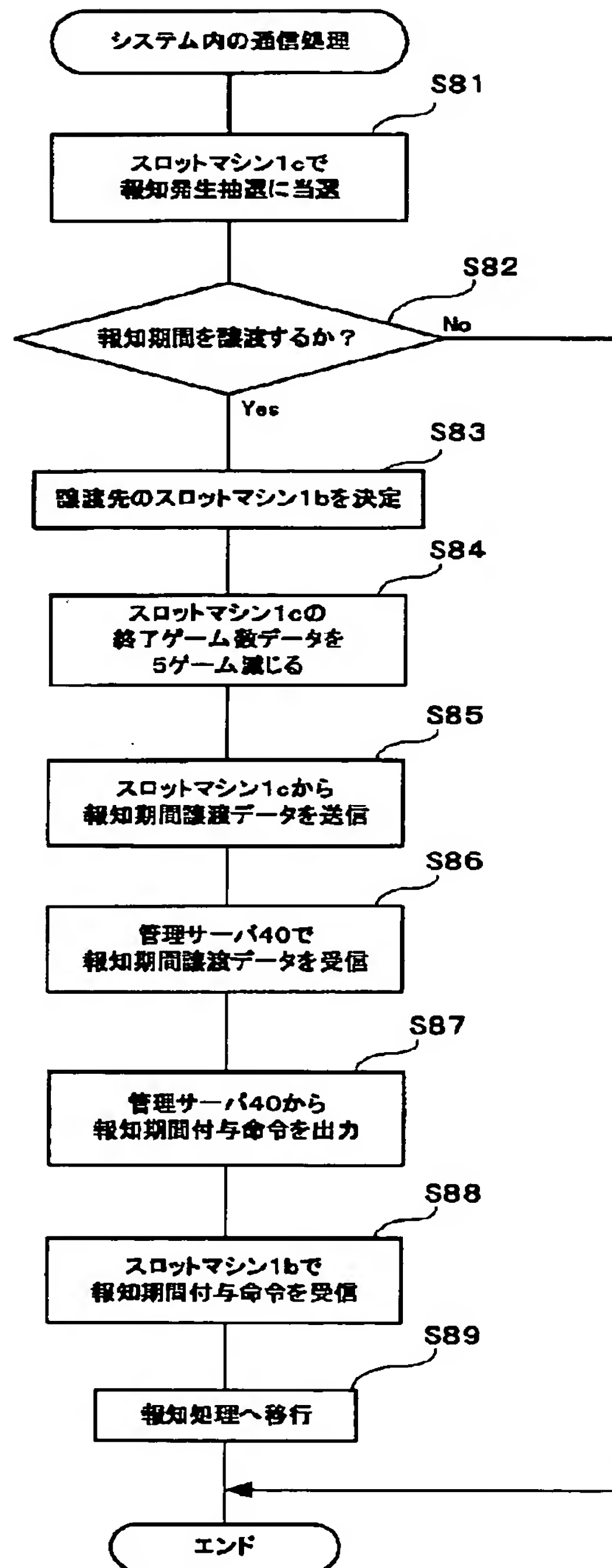
【図15】



【図16】

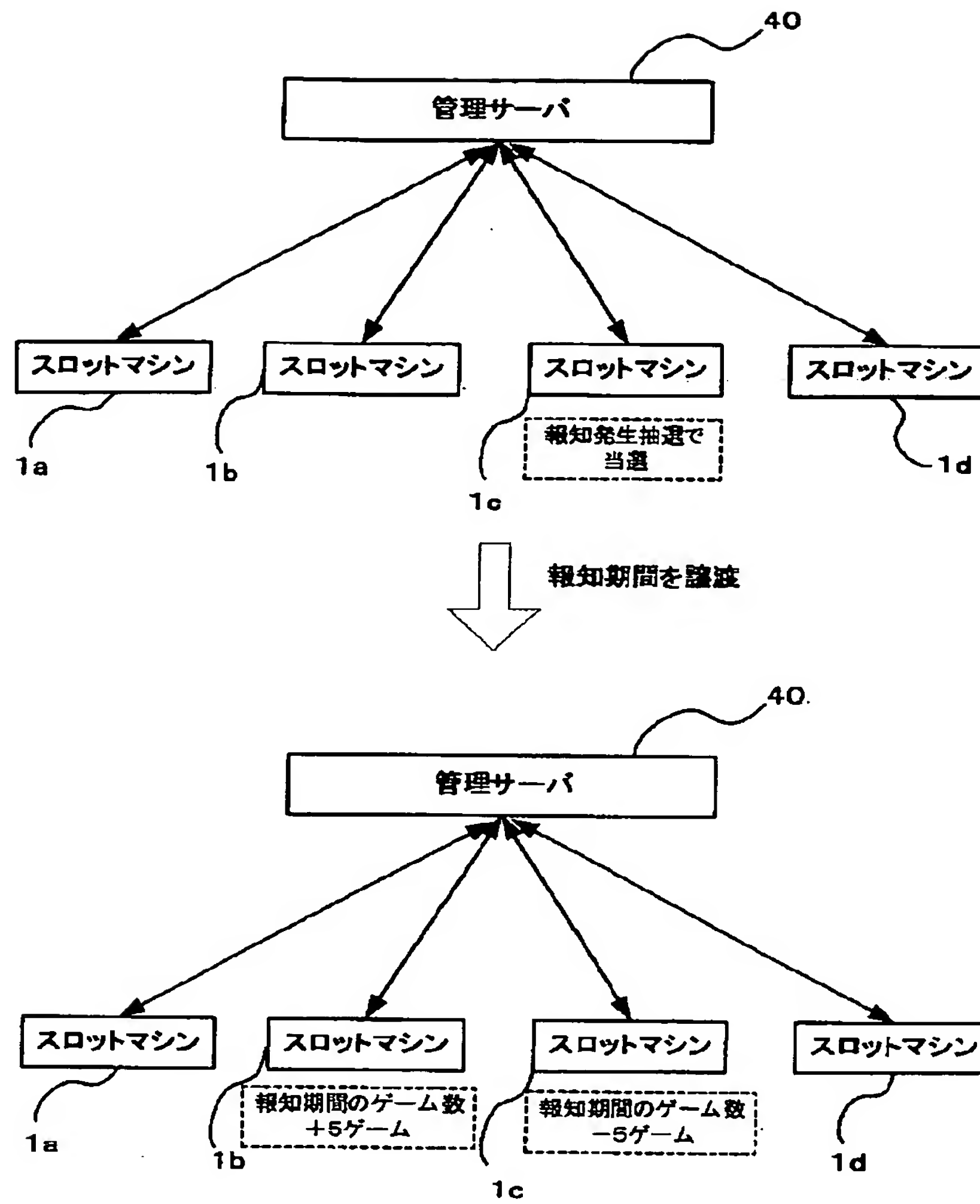


【図17】

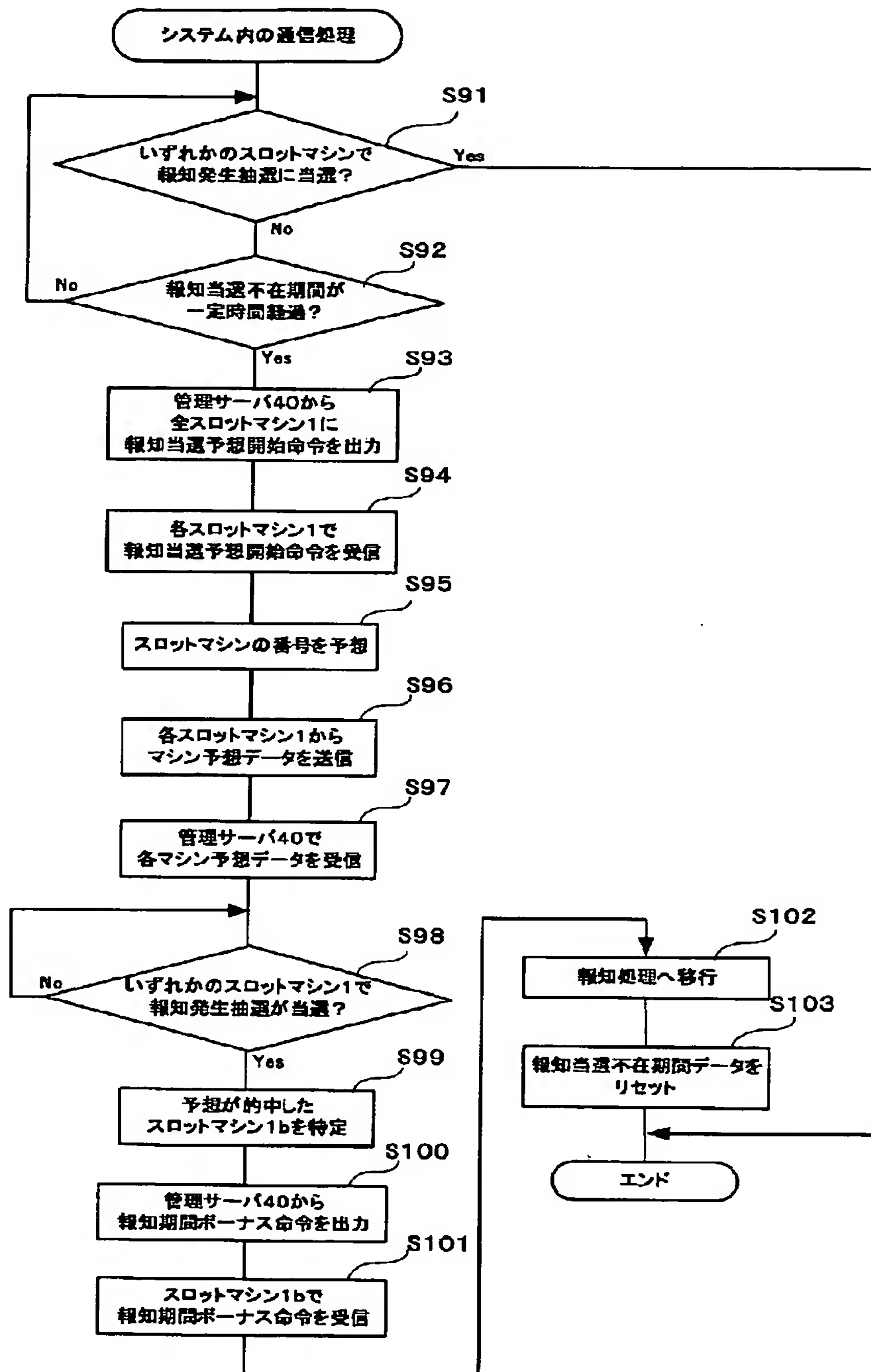




【図18】

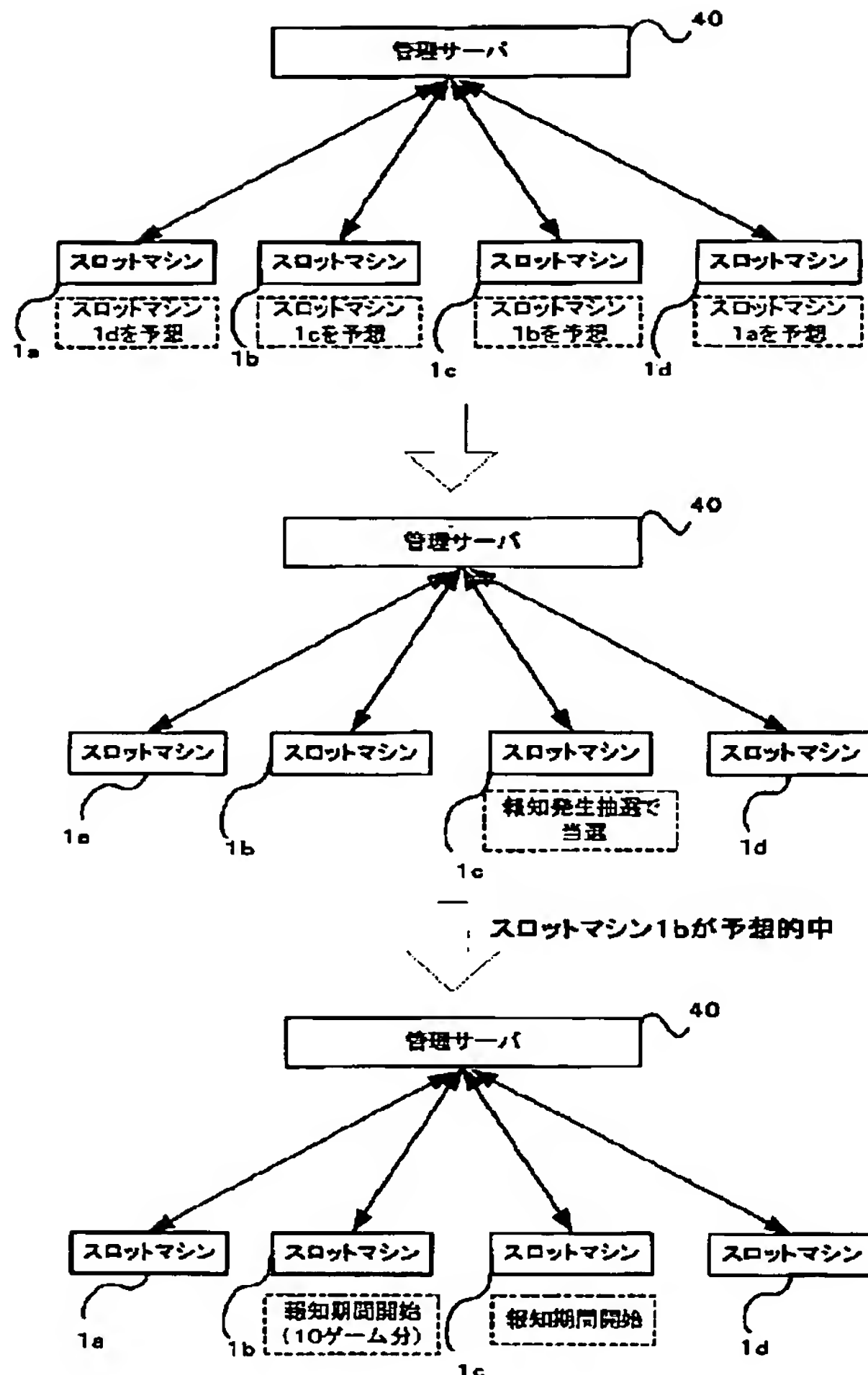


【図19】



【図20】

② 20



【図21】

